•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA

CONCURSO: REGALAMOS 30 EDICIONES ESPECIALES DE OPERATION FLASHPOINT

www.gamespot-es.com

Nº 69 • Agosto • 2001
695 ptas. / 4,16 euros

Lo último de Los Sims, Torrente, Myst III Exile, Train Simulator, Parque Jurásico III y mucho más

Nueva sección infantil
Los mejores juegos para todos los públicos

Operation Flashpoint
¡Esto es la guerra!

Nuevas expansiones: Half Life Blueshift y Diablo II: Lord of Destruction

Runaway: A Road Adventure

américa ibérica

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

THE SETTLERS IV

Increíbles gráficos detallados y nueva función de zoom.

Nueva "Tribu Oscura" (mejor que no te la encuentres,...).

Multitud de nuevos rasgos en las áreas de construcción, estrategia multijugador e Internet.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Blue Byte

PC CD ROM

BLUE BYTE GAME CHANNEL

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

FRIENDWARE
www.friendware.es

© 2001 Blue Byte Software. All rights reserved. Settlers® is a registered trademarks of Blue Byte Software. Blue Bytes Software Inc. is a company of ubi Soft Entertainment S.A.

Director:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
David de la Escalera, Gabriel Pérez-Ayala, Alfredo Biurrun, José Luis Coto, Mariano Tortosa, Mónica Revilla, Javier Sevilla, Mario Gómez, Oscar Charneco, Hugo W. Serrano, Esperanza Navas, Antonio P. García-Berrio
Diseño: Ignacio Docampo / Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi

Directora de Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal

Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefe Publicidad Cataluña: José Luis Ceferino
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Tf. Cataluña: 93 241 44 67 Fax: 93 241 32 69

Edita
américa ibérica

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA

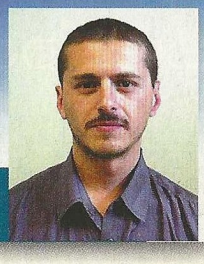
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Printed in Spain

Computer Gaming World no es una publicación de IDG
La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."
Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.



Seguimos en obras

Hace algunos meses, el nuevo equipo de Computer Gaming World asumió el compromiso de tratar de darte una visión diferente, más completa y exhaustiva de todo lo que se mueve en el mundo del entretenimiento interactivo para PC y aledaños. Las transiciones no son fáciles y nuestro viaje hacia CGW 2.0 sigue su curso. Hemos optado por ir transformándonos poco a poco, sin cambios drásticos que puedan resultar traumáticos para nosotros o vosotros, en lugar de esperar un tiempo para aparecer con una imagen renovada y unos contenidos algo diferentes.

Esta andadura emprendida no tiene marcha atrás. Pero quizá te estés preguntando, ¿hacia dónde quieren ir estos señores? Pues sencillamente, hacia un concepto de revista más acorde con el momento que vivimos, una idea que quiere llegar a un público mucho más amplio que el que forman lo que se ha dado en llamar *hardcore gamers*, esos *jugones* entre los que quizá te encuentras y que siempre están al día de todo, *jugones* que disfrutan con *La Fuga de Monkey Island*, *Diablo II* o *Counter-Strike* pero que repudian *Egipto*, *Versalles* y *Lego Island 2*.

¿Significa eso que ya no vas a encontrar aquí eso tan especializado que tenías hasta ahora? En nuestras páginas seguirán esperándote la información más puntera y los análisis más rigurosos, pero también habrá un hueco para otro tipo de jugadores que también tienen que ver qué se hace para ellos. Me explico: no se puede comparar *Egipto* con *Monkey Island*, porque el primero está diseñado para un público que juega de vez en cuando y que no tiene tantas exigencias técnicas ni cualitativas como el de *Monkey Island*. Esto puede provocar cierto desconcierto entre los lectores cuando una de esas aventuras de Cryo obtiene una puntuación superior a la de, por ejemplo, la expansión de *Diablo II*. La diferencia está en que las personas que analizan el juego de Cryo deben hacerlo desde la perspectiva del público para el que se ha diseñado el título en cuestión, mientras que los críticos de *Lord of Destruction* han de pensar en auténticos jugones.

Por eso, desde este mes encontrarás una nueva sección dedicada a juegos infantiles y familiares donde se agruparán los títulos que, sin duda, jamás atraerán a un *jugón*. Además, en cada sección de análisis (aventura, estrategia, acción, deportes y simulación), podrás encontrar o no una etiqueta que identificará los juegos dirigidos al Gran Público, de manera que si eres de los que se pasan horas *online* con *Counter-Strike* o similares, ya sabrás que aquello, en principio, no es para ti.

Creemos que esta forma de analizar los juegos es mucho más acertada que, de alguna manera, meter todos en el mismo saco. Además, si ahora ves una mala puntuación en un título infantil, familiar o gran público, podrás estar seguro de que es así por el juego en sí y no por comparación con otros que no se parecen en nada a él. El mes que viene, más novedades.

Jose María Martín
Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: josemaria.martin@eai.es

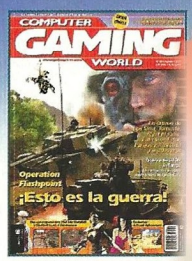
imagen límite
DESDE PEQUEÑO TE HA GUSTADO JUGAR
Y GANAR
GAMESPOT España
www.gamespot-es.com
VIDEOGAMES ESPAÑA .COM
www.videogames-es.com
TUS PORTALES DE JUEGOS EN LA RED
américa ibérica
www.ea.es

COMPUTER GAMING WORLD

Sumario

secciones ..... pag.

NOTICIAS 6
INTERFAZ 10
HARDWARE 12
TOP SECRET 68
CONCURSO 70
VOTO TOP 50 72
CONTENIDO DEL CD 73
TOP 25 74



Agosto 2001

ZONA ALFA 15
Los nuevos juegos de Los Sims

ZONA BETA 18
Myst III Exile / Codename: Outbreak / Druuna

REPORTAJES 22

E3 2001 22

E3: punto y final. La reciente edición del escaparate por excelencia de los videojuegos, E3, ya ha dado de sí todo lo que podía. Segunda y última entrega de este avance de los títulos que saldrán en el próximo año.

REVIEWS 27

AVENTURA /ROL 27

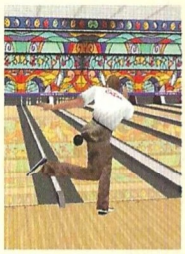
Diablo II Lord of Destruction 28
Genesys 30
Rey Arturo: Capítulo II - El Secreto de Merlín 32
Runaway: A Road Adventure 34

ACCION 37

Operation Flashpoint 38

Aquí se viene a morir. Uno de los juegos de acción bélica más impactantes jamás creados que abre un nuevo frente para la evolución de un género que parecía estancado.

Half-Life Blueshift 42
Torrente, el juego 44



ESTRATEGIA 46

Conflict Zone 47
Battle Isle: The Andosia War 50
Persian Wars 52
Shogun Warlords The Mongol Invasion 54
Pub Games 55
Juegos de cartas 56

SIMULACION 57
Train Simulator 58

INFANTIL 61

Jurassic Park III Dino Defender 62
Jurassic Park III Danger Zone 63
Action Man Aventuras en el Ártico 64
Hormigaz 65
Un paseo por el Zoo 66
Felix the Cat 67

Noticias

Submarine Titans se expande

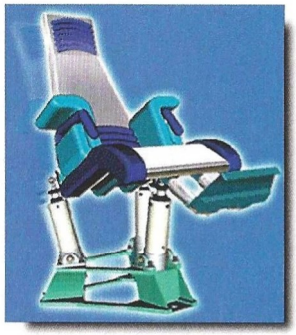
Fx Interactive ha puesto a disposición del público una nueva campaña para su juego de estrategia submarina, *Submarine Titans*, que fue analizado en el número pasado de nuestra revista con notables puntuaciones. El primer episodio de la campaña (llamada "La rebelión") y su descripción se pueden obtener en **www.fxplanet.com/extra010.htm.**

FX Interactive planea regalar nuevos extras para Submarine Titans (como mapas y trucos) desde esta página web si la acogida del público es buena.

"La Rebelión" ha sido creada por Antonio Priego, creador de "La Reconquista" para Tzar.

Silla de combate

En la pasada E3 se presentó lo último en tecnología aplicada a juegos: la Darim Cobra Chair. Se trata de un sillón que se mueve en 3 direcciones básicas según las maniobras realizadas con el joystick. Con un precio cercano a los dos millones de pesetas, el invento no está dirigido al consumo doméstico, sino más bien a los salones recreativos y centros de entrenamiento. En cualquier caso, puede conectarse a un PC por el puerto de serie y soporta la mayoría de los juegos de vuelo y conducción que usen DirectX. Para más información: **www.vrchair.com**



Parche de Black&White

El muy esperado parche oficial (versión 1.0) de Black&White ya está disponible para su descarga en **www.bwgame.com**. Este parche sustituye al parche beta anterior y arregla varios problemas que tenía el juego relacionados con la criatura y el guardado de las partidas. El parche también incorpora algunas mejoras muy demandadas, como la posibilidad de saltarse el tutorial inicial y cerrar el acceso a un canal multijugador.

Nuevo proyecto de Richard Garriot

Richard Garriott, creador de la legendaria serie de juegos de rol ULTIMA, se ha asociado con el desarrollador coreano NScoft. A NCsoft se le conoce por el juego *Lineage: The Blood Pledge*, un juego multijugador masivo de rol (de esos que hay que pagar todos los meses para jugar) que cuenta con dos millones de suscriptores en Corea, lo cual lo convierte en el juego de su clase más grande hasta la fecha, por encima de *Everquest*. Garriott trabajará con el cocreador de *Ultima Online*, Starr Long, y con el creador de *Lineage*, Jake Song, a fin de lanzar nuevos juegos *online* en todo el mundo, no sólo en Asia. Destination Games, el estudio desarrollador creado por Garriott, trabajará con NCsoft y NC interactive para dar a conocer el juego *Lineage* en Occidente.

Traducción simultánea en Everquest

Sony está trabajando en un nuevo sistema de traducción simultánea para su expansión de *Everquest*, *Shadows of Luclin*. La idea es que cuando un jugador escribe algo, los demás jugadores lo lean en el idioma que hayan escogido, ya sea inglés, francés, alemán, japonés o coreano. Por desgracia, en el anuncio de Sony no se mencionaba el español por ninguna parte. Si el invento funciona bien, se incluirá en futuros juegos *online* de Sony, como *Planetside*, *Starwars: Galaxies* y *Sovereign*.

JUEGOS GRATUITOS EN INTERNET

¿Tienes diez minutos libres y no sabes en qué gastarlos? La Red está repleta de juegos gratuitos que puedes jugar desde tu navegador. Aquí tienes algunos de los más divertidos que hemos encontrado:

Atomica – zone.msn.com/atomica

Pon atomos en grupo de cuatro o de seis para eliminarlos de la pantalla. Es un juego muy cerebral que no requiere ningún tipo de habilidad manual para su disfrute. Aparte de zone.msn.com, también puede encontrarse en otras páginas de la Red, y en todas es gratuito.

Blix – www.shockwave.com

Este es un poco más difícil que Atomica, ya que exige manejar el puntero con velocidad y precisión. Consiste en guiar unas pelotitas que rebotan por la pantalla hasta el interior de una especie de copa. En Shockwave.com se pueden encontrar muchos otros juegos gratuitos.

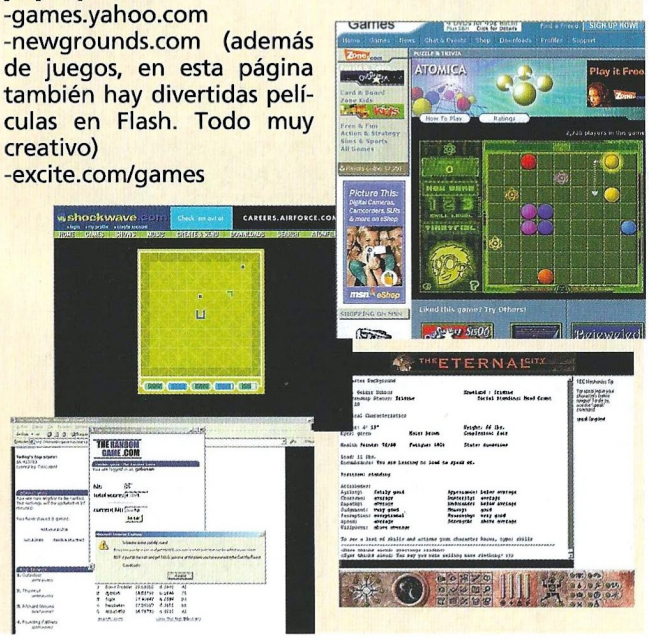
The Eternal City – www.eternal-city.com

Exclusivamente para aquellos que dominen el inglés. Es un juego de rol que funciona a base de texto. Si te gusta, echale también un vistazo a Thresold, en www.thresold-rpg.com.

The Random Game – therandomgame.com

Haz clic veinticinco veces, obtén una puntación totalmente aleatoria y registra tu record en el cuadro de honor. ¡Qué estupenda manera de perder el tiempo! Y lo mejor de todo es que no necesitas guías de estrategia ni nada para llegar a ser el número uno, solamente perseverancia.

Otras páginas donde encontrar juegos gratuitos:
popcap.com
-games.yahoo.com
-newgrounds.com (además de juegos, en esta página también hay divertidas películas en Flash. Todo muy creativo)
-excite.com/games



CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

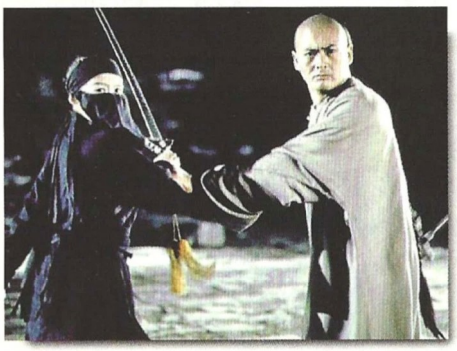
PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Noticias

Juegos de Tigre y Dragón

Ubi Soft ha comprado a Sony Pictures la licencia de la película *Tigre y Dragón*, un filme de romance y artes marciales que el año pasado ganó diez nominaciones y cuatro Oscars de la Academia, incluyendo el de mejor película extranjera. Ubi Soft publicará y desarrollará juegos de *Tigre y Dragón* para PS2, PC, Game Cube, Game Boy Advance y Xbox. Como quizá sepas, una de las bazas de la película eran las espectaculares escenas de combate con gigantescos saltos y luchas por tejados de edificios, algo cabría esperar encontrar en alguno de los juegos, aunque aún no se ha confirmado nada con respecto a su contenido. Se espera que los primeros títulos vean la luz a principios/mediados de 2002.



Concurso *online* de Train Simulator

Microsoft y Trains.com se han aliado para ofrecer un concurso con suculentos premios a los entusiastas de los trenes. Las bases exactas pueden encontrarse en **www.trains.com**. El concurso consiste, básicamente, en encontrar y fotografiar al tren real que aparece en la portada del juego o bien mandar una captura de pantalla de uno de los trenes que aparecen en Microsoft's Train Simulator (que analizamos en este mismo número). La fecha límite para presentar las imágenes es el 30 de noviembre.

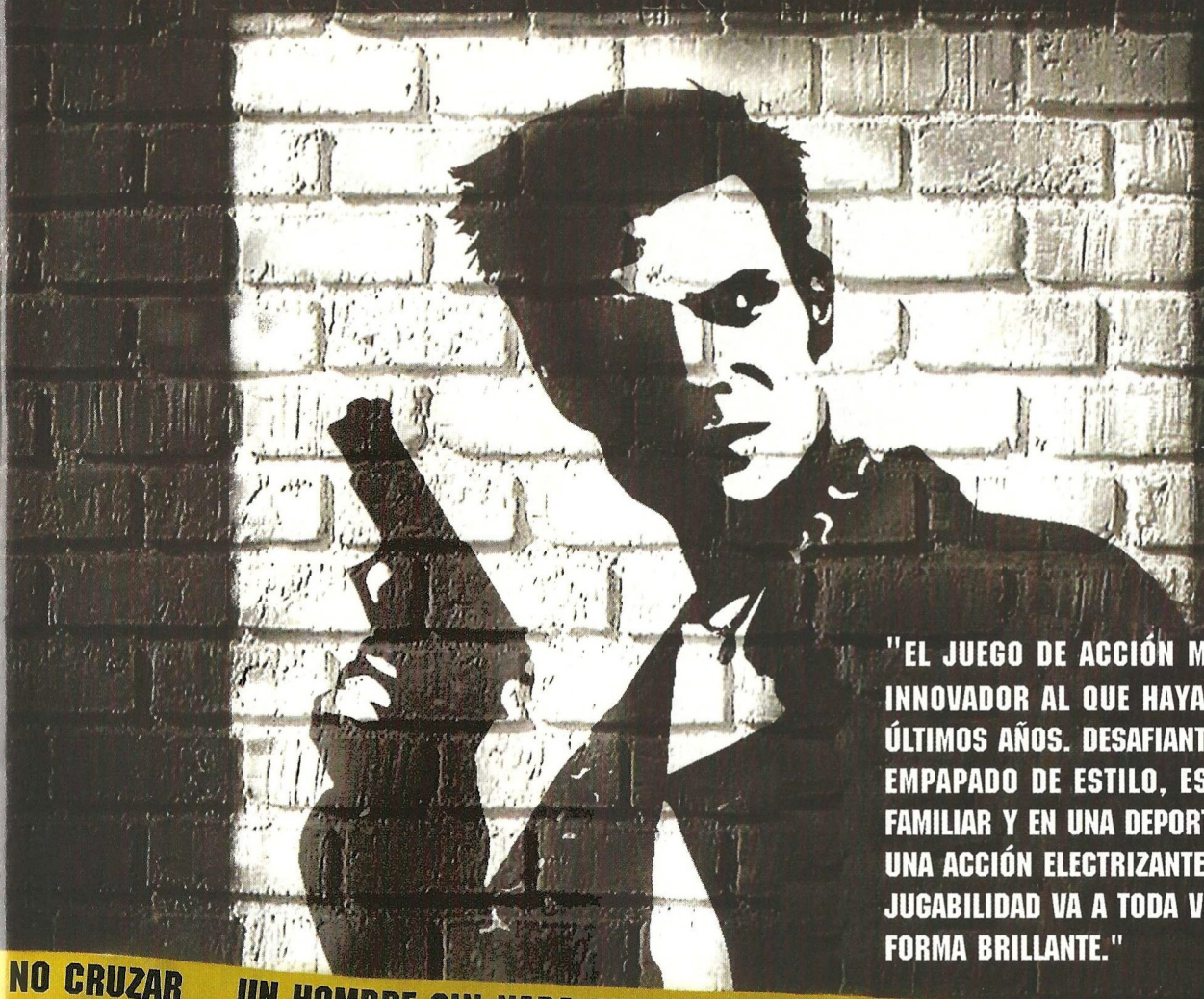
Con esta iniciativa Microsoft sigue apostando por la participación internacional en sus concursos, como ya hiciera en el pasado con los escenarios para Age of Empires.

Comienza el desarrollo de Druid King

Aunque el título todavía es provisional, Haemimont Games ha confirmado que está trabajando en un nuevo juego de estrategia en tiempo real que tendrá completado a principios de 2002. Como se puede deducir, la temática está relacionada con la mitología celta. El juego tendrá más elementos de aventura y rol que Tzar. Más información sobre el juego se puede encontrar en la página web oficial: **www.haemimont.com/druidking/**

Haemimont Games es una casa desarrolladora búlgara especializada en juegos de estrategia en tiempo real con elementos de rol. Su primer juego fue un homenaje o copia, como se quiera considerar, de Age of Empires 2 de Microsoft, Tzar, que registró excelentes ventas en nuestro país.

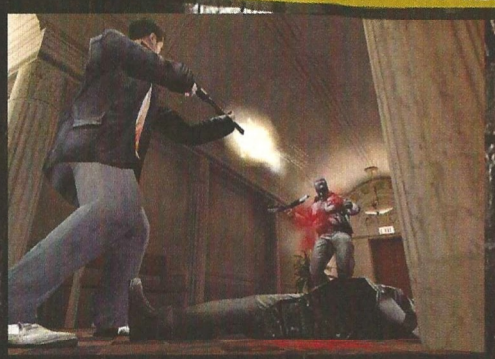
NUEVA YORK. POLICÍA SECRETO FUGITIVO. NADA QUE PERDER.

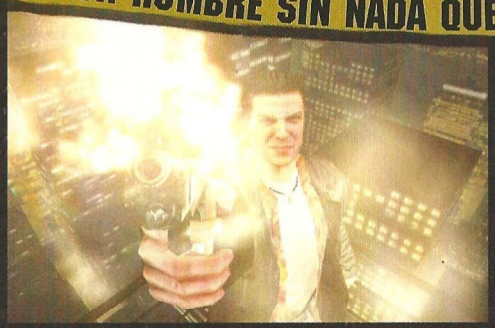


"EL JUEGO DE ACCIÓN MÁS ENVOLVENTE E INNOVADOR AL QUE HAYAS JUGADO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. DESAFIANTEMENTE ORIGINAL, EMPAPADO DE ESTILO, ESCRITO DE FORMA FAMILIAR Y EN UNA DEPORTIVA SECUENCIA DE UNA ACCIÓN ELECTRIZANTE... LA VERDADERA JUGABILIDAD VA A TODA VELOCIDAD DE FORMA BRILLANTE."

PC GAMER

NO CRUZAR UN HOMBRE SIN NADA QUE PERDER NO CRUZAR UN HOMBRE SIN NADA QUE PE





MAX PAYNE™

DESARROLLADO POR: REMEDY™

PRODUCIDO POR: 3D REALMS

PUBLISHERS: GODGAMES, ROCKSTAR

PC CD ROM

PlayStation.2

DISTRIBUIDO POR: PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 18 D.1º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

TAKE 2 INTERACTIVE

Max Payne y el logo de Max Payne son marcas comerciales de Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms Entertainment y el logo de 3D Realms son marcas comerciales de Apogee Software, Inc. Remedy y el logo de Remedy son marcas comerciales de Remedy Entertainment, Ltd. Take 2 Interactive Software y el logo familiar de Take 2 son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software. Godgames y el logo de Godgames son marcas comerciales de Gathering of Developers, Inc. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. © 2001 Gathering of Developers, Inc. Todos los Derechos Reservados.
Max Payne & el logo de Max Payne son marcas comerciales de Remedy Entertainment, Ltd y 3D Realms Entertainment. Remedy & el logo de Remedy son marcas comerciales de Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms Entertainment & el logo de 3D Realms son marcas comerciales de Apogee Software, " PlayStation.2" y el logo familiar de "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Godgames & el logo de Godgames son marcas comerciales de Gathering of Developers, Inc. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. © 2001 Gathering of Developers, Inc. Todos los Derechos Reservados.

Interfaz

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

**Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid**

E-mail: cgw@zdnet-es.com

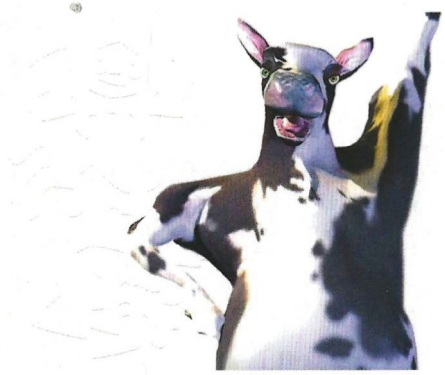
EMPEROR NO MERECE UN 6

Quiero quejarme sobre la tercera nota que le dieron a Emperor:Battle for Dune (un 6,0): el juego es diferente en muchos aspectos a sus succesores. Sobre todo el juego es genial, tiene mucha jugabilidad y engacha mucho. Me parece injusto que le pongáis un 10 al Black & White, es un buen juego pero tampoco para escandalizar a nadie. No entiendo como todo el mundo lo ve perfecto: los edificios se destrozan cada dos por tres, graba cuando le da la gana y la originalidad no se puede llamar así, es una mezcla mejorada de Populous, Deo Gratias, cosas de algunos juegos de rol e inventos propios pero poco originales. Les exijo que le pongan un 10 a Emperor y a Blade (es broma). En serio, Westwood merece una mejor puntuación. Un saludo.

Raúl Calderón, (Barcelona)

Pero hombre, Raúl, ¿vas a consentir que una simple opinión te altere la paz interior? Olvidas mencionar que las otras dos notas para Emperor fueron de 9,1 y 8,5. Teniendo en cuenta los criterios de puntuación actuales de la revista, sólo se pueden considerar como calificaciones estelares. Deja que Daniel Martín se encabrite todo lo que quiera, lo que de verdad cuenta es la opinión que a ti te merezca el juego. Nuestra idea es que nuestros análisis te ofrezcan elementos de juicio suficientes para que puedas hacerte una idea de cómo es un título antes de comprarlo, mientras que las dos opiniones secundarias son muy subjetivas y hay que saber valorarlas en su justa medida.

Sobre Black&White (al que no pusimos un diez, has debido de confundirte con otra revista), pues más de lo mismo. De hecho, tu opinión bien podría ser una de las que solemos publicar ahora junto a los análisis principales y no por ello se va a escandalizar nadie.



En su día, Black & White obtuvo un 9,9. Entonces dábamos una única opinión, aunque a pesar de ello, Raúl, de Barcelona, cree que este juego estaba sobrevalorado.

Emperor Battle for Dune obtuvo el mes pasado puntuaciones de 9.1, 8.5 y 6.

EN BUSCA DE EGIPTO

Me gustaría saber si el juego Egipto 1156 ac aún está a la venta y donde se puede adquirir.

Eloi Biosca

Vamos a ver, Eloi, ¿para qué quieres tú el juego de Egipto 1156, si nuestros amigos de Cryo ya han sacado la segunda parte al mercado? Deja de angustiarte rebuscando por las tiendas y volviendo locos a los dependientes y hazte mejor con esa continuación, porque puede disfrutarse perfectamente sin necesidad de haber jugado antes al primer Egipto. Además, la segunda parte de Egipto cuenta con el beneplácito del museo arqueológico de Madrid, así que si se trata de comprarse un juego educativo, no hay mejor garantía. De todas formas, si insistes en conseguir la primera parte, ponte en contacto con Cryo (913 013 450) y ellos te sabrán decir, mejor que nadie, dónde comprarla.

TRUCOS AGE OF EMPIRES

Antes que todo lo demás quiero agradecer su atención y la publicación de su revista COMPUTER GAMING, me han servido mucho los trucos publicados para los juegos, mil gracias por eso. Escribo con la finalidad de preguntar si conocen alguna página en Internet que contenga toda clase de trucos para los juegos de PC o en su caso, que me envíen todos los trucos que ustedes conozcan para descubrir todos los secretos de los juegos Age Empires 1 y 2

Agradezco todas sus atenciones y espero su respuesta.

Tello

Tello, has acudido al lugar indicado. Resulta que sabemos de una página web en Internet donde puedes encontrar todos los trucos que necesitas, además de informarte puntualmente de todas las noticias relacionadas con el mundo de los videojuegos y leer los mejores análisis de los últimos títulos. La dirección de Internet en la que encontrarás este Eden es **www.gamespot-es.com** y sí, en efecto, ahí están los trucos de Age of Empires que necesitas. Dado que muchos lectores nos han preguntado por los trucos de este juego y que comprendemos que no todos tienen acceso a la Red, vamos a reproducir a continuación los dichosos trucos:

Age of Empires 2:

Pulsa ENTER durante el juego para hacer aparecer la consola de chat. Tras introducir el código deseado, pulsa nuevamente ENTER.

ROCK ON: 1000 unidades de piedra

LUMBERJACK: 1000 unidades de madera

ROBIN HOOD: 1000 unidades de oro

CHEESE STEAK JIMMY'S: 1000 unidades de comida

MARCO: Revelar todo el mapa

POLO: El mapa sin sombras

AEGIS: Construir más rápido

NATURAL WONDERS: Ver donde está la comida

RESIGN: Pierdes la batalla

WIMPYWIMPYWIMPY: Destruirte a tí mismo

HOW DO YOU TURN THIS ON: Gana un vehículo Cobra

TORPEDO #: Acaba con tu oponente (en # coloca el número del enemigo)

BLACK DEATH: Destruye a todos los enemigos

I R WINNER: Tú ganas

Age of Empires 2: The Conquerors

Mismos trucos y procedimiento que con Age of Empires 2. Además, en esta ampliación hay algunos trucos nuevos:

I LOVE THE MONKEY HEAD: consige un campesino inútil

WOOF WOOF: perros voladores

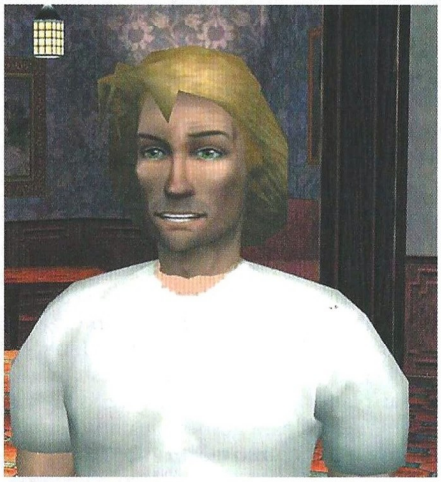
FURIOUS THE MONKEY BOY: consigue un mono guerrero

TO SMITHEREENS: consigue un saboteador

GUÍAS DE AVENTURAS

Hola, CGW. Es la primera vez que compro vuestra revista. Ante todo quería felicitaros por vuestro trabajo y deciros que de todas las revistas de juegos que compré este mes, la vuestra es la que más me gustó, sobre todo por lo completa que es. También me gustaría que me dijerais si habéis publicado en vuestra sección "Top Secret"la solución delos juegos "The Longest Journey" y "Gabriel Knight 3". Si es así, ¿me podíais decir cómo puedo conseguir esos números? Y si no, ¿cómo puedo conseguir la solución de los dos juegos?

Sara F.B., Cáceres



Muy bien, Sara. Tú empieza felicitando al personal, que eso siempre es bueno. La solución de The Longest Journey se publicó hace ya algún tiempo, pero si te la perdiste todavía la puedes encontrar en **www.gamespot-es.com**, ese pedazo de página web. En cuanto a la de Gabriel Knight 3, podrás encontrarla en breve en nuestra página web, que estamos remodelando en estos momentos. De todas maneras, si te apetece tenerlas impresas, puedes dirigirte a nuestro departamento de números atrasados por carta o teléfono para solicitar los números correspondientes.

¡ESCRÍBENOS Y GANA UN JUEGO!

A partir del mes que viene seleccionaremos, entre todas las cartas recibidas en nuestra redacción, la carta del mes, que se verá publicada en un espacio preferente y cuyo autor será agraciado con un juego de regalo, por tomarse la molestia de contarnos algo interesante.

¿Que qué tienes que hacer? Basta con que nos escribas una carta con tu opinión o comentarios sobre lo que te parezca, siempre y cuando esté relacionado con el mundillo del ocio y los juegos. Una pista: si sólo nos pides trucos o soluciones, tienes un 99,9999% de probabilidades de no haber escrito la carta del mes. Si no te gusta algo de la revista o estás en desacuerdo con nuestros análisis te un juego, si los precios de los juegos te parecen abusivos, si crees que la piratería está justificada o que es un grave error ... Vas por buen camino. ¡Anímate!

Ganadores de los concursos

LOS GANADORES DE LOS 25 LOTES DE PREMIOS DE TRIBES 2 + CAMISETA + PACK AVENTURA, CORRESPONDIENTES AL CONCURSO TRIBES 2 PUBLICADO EN EL Nº67 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MANUEL SANTOS AMBROSIO.....MÁLAGA
DANIEL CALATAYUD FERRÁNDEZ.....ZARAGOZA
JUAN CARLOS TORRECILLA MERCHÁN .....MADRID
FCO. JAVIER ORTEGA MARTÍNEZ.....BARCELONA
PEDRO PABLO ROMERO CARPINTERO.....MADRID
ÁLVARO GIL GONZÁLEZ.....PALENCIA
ALBERTO BERGUA GUERRA.....S.FDO. DE HENARES (MADRID)
JOSÉ FERNANDO BENITO PADILLA.....ÚBEDA(JAÉN)
JUAN ANTONIO RULL PUERTAS.....ALMERÍA
ANTONIA GOMEZ MASJUAN.....CANOVES (BARCELONA)
JOSÉ LUIS NÚÑEZ VEGA.....TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)
JESÚS MARÍA ANDINO JUARROS ...VILLARCAYO(BURGOS)
ROSA SERRANO PASCUAL .....MADRID
ÁNGEL MARÍA MUÑOZ MERINO.....VALLADOLID
ALBERTO PÉREZ SANZ .....MANZANERA (TERUEL)
JONATHAN FERNÁNDEZ IZQUIERDO.....SANTIPONCE (SEVILLA)
JUAN LORENZO FERNÁNDEZ .....VIGO (PONTEVEDRA)
JUAN DE LA PARRA.....SANTANDER (CANTABRIA)
ISMAEL ROMANOS ÁLAMOS.....LOGROÑO (LA RIOJA)
JOSÉ ANTONIO REVILLA MARTÍNEZ.....BURGOS
ALBERT BELLERA VILA .....TERRASA (BARCELONA)
TOMÁS UREÑA BERNAL.....CARTAGENA (MURCIA)
MANUEL GÓMEZ VÁZQUEZ .....BADAJOZ
RUBÉN OÑA GONZÁLEZ .....IZARRA (ÁLAVA)
CARMEN GARCÍA PÉREZ.....AVILÉS (ASTURIAS)

LOS GANADORES DE LOS 2 AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION, CORRESPONDIENTES AL SORTEO DEL VOTO TOP 50 PUBLICADO EN EL Nº67 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

DANIEL PAN FARTO .....CULLEREDO (A CORUÑA)
MIGUEL ÁNGEL DE LA FUENTE MARTÍN.....(CÓRDOBA)

Hard-ware

Cardexpert GeForce 2 MX Twin View / VIVO

8,0

(Gainward/Kinyo (902 902 260), 29.990 ptas./200 €)

Sin duda, el éxito de esta tarjeta aceleradora gráfica no está en que recurre a un chip nVidia GeForce 2 MX, sino en la arquitectura de la que se ha rodeado a este probado y bien conocido circuito gráfico. Aprovechando sus cualidades, el fabricante ha conseguido dar un toque especial al producto final aportando una interesante capacidad de conexión para que disfrutes de tus juegos como mejor prefieras.

Así, como ya avanza el nombre Twin View, podrás conectar a esta tarjeta dos monitores, de forma que es posible extender el escritorio para, por ejemplo, tener en cada uno una ventana diferente, lo que en un juego se traduce en disponer de dos vistas simultáneas, por ejemplo. Sin embargo, si estás entre los afortunados que poseen un televisor de gran formato, podrás utilizar la salida de vídeo para visualizar el juego. Por otro lado, posee capacidad de aceleración por hardware para la reproducción de DVD, así como la posibilidad de capturar secuencias de vídeo en formato MPEG2 desde fuentes externas de vídeo.

Una buena dotación de software da un interesante valor añadido a esta aceleradora. Encontrarás programas como WinDVD para el control de la visualización de DVD o una versión capada de CyberLink PowerDVD y otras utilidades de este mismo desarrolador. También incluye diferentes herramientas para gestión de clips de vídeo su envío por correo electrónico, control de los dos monitores, etc, incluso para la edición, como es Ulead VideoStudio.

Además de acelerar los gráficos 3D, Cardexpert GeForce 2 MX Twin View / VIVO de Gainward aporta una buena funcionalidad que la convierte en una alternativa interesante para los que no se conforman con la simple visualización en el monitor del sistema. Además, su coste es realmente razonable, por lo que no supone un dispendio.

Sony Portable CD-RW CRX 10U

9,0

(Sony (902 402 102), 75.285 ptas. / 452,47 €)

Este Sony sí que es un todo en uno: un dispositivo externo que proporciona una nueva dimensión a la forma en que tratas tus CD, ya que con él podrás hacer de todo, absolutamente todo. En principio es un bonito lector de CD-ROM con un rendimiento 6x. Pero seguro que te gusta la idea de poseer una regrabadora, es decir, para grabar discos CD-R y regrabar CD-RW, precisamente otra de las funciones de este producto, trabajo que realiza con un rendimiento 4x.

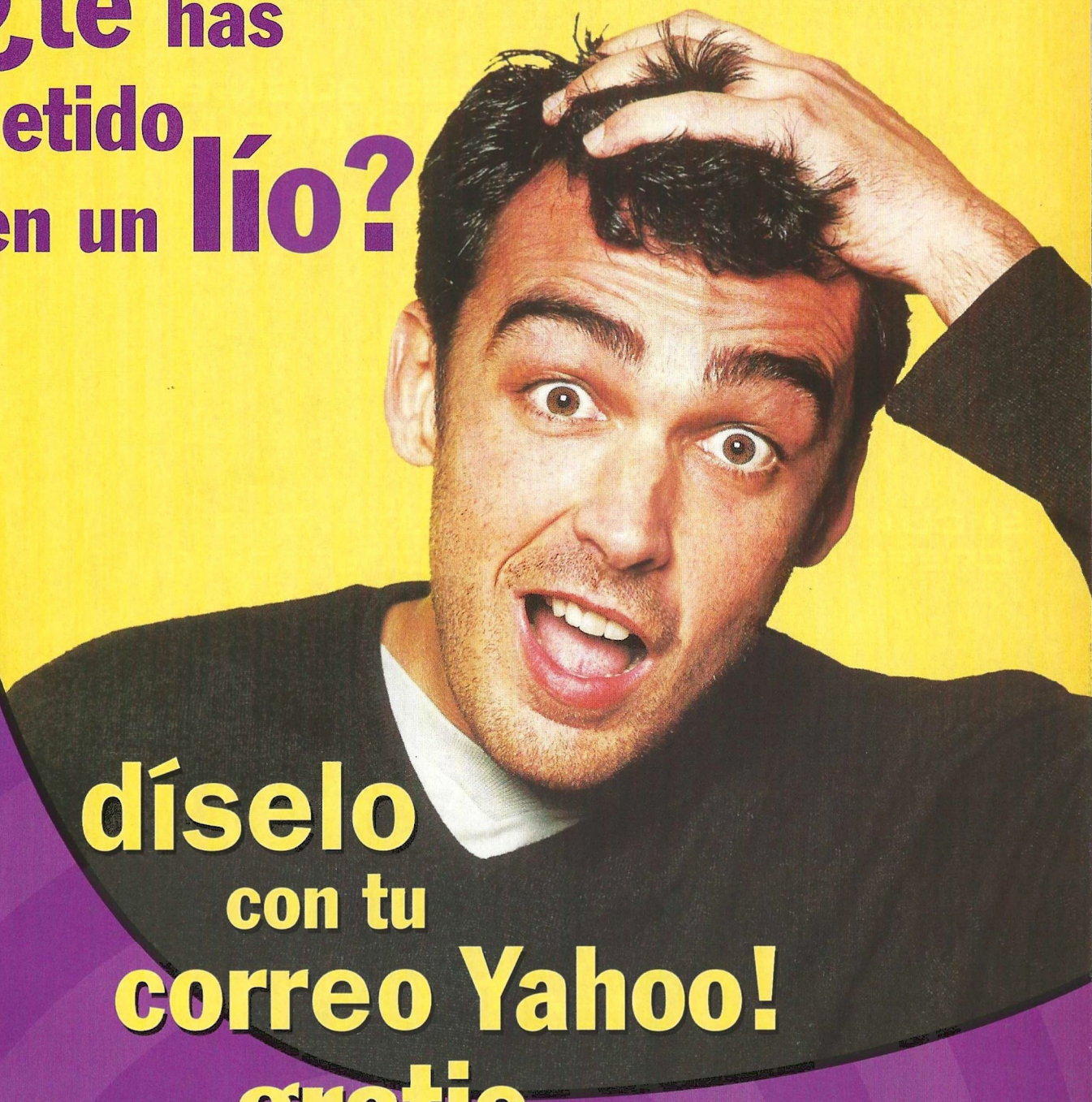
Las cifras no son impresionantes pero suficientes, mientras está conectado al sistema a través del puerto USB. Luego, desconéctalo y tendrás un discman para escuchar tus CD audio donde quiera que estés.

Pero esto no es todo. En un mundo donde la música digital está dominada por MP3, no sólo podrás grabar tus temas preferidos en un disco compacto, sino que también podrás organizarlos para luego escucharlos en este reproductor utilizando el formato CD MP3.

Cuando lo transportes, la alimentación la proporciona una batería InfoLitium de alta capacidad que te asegura un buen tiempo de reproducción. Se entrega con unos auriculares de botón que suministran una gran calidad de sonido y que se conectan a un satélite que posee una pequeña pantalla LCD que, junto con los pulsadores que la acompañan, te permitirán un completo control sobre la reproducción, con ajustes como el volumen, modo de reproducción, estado de batería, etc.

Una unidad realmente interesante, tan útil para el usuario de un ordenador personal como de un portátil, aunque bien es cierto que los parámetros de rendimiento son mejorables.

¿te has metido en un lío?

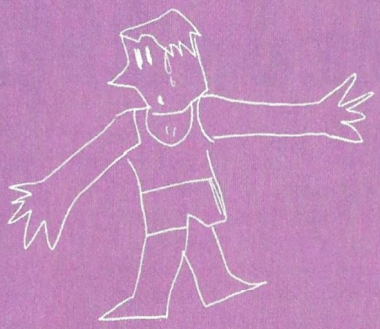


díselo con tu correo Yahoo! gratis

YAHOO! ESPAÑA®

www.yahoo.es

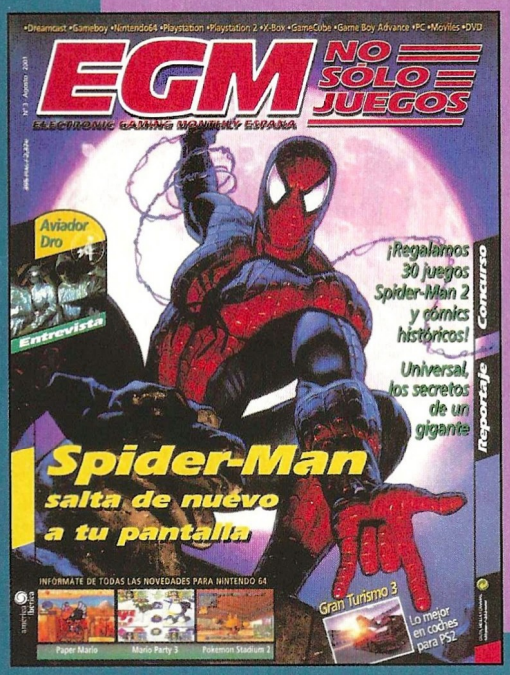
SI NO SABES QUIEN ES LARA CROFT
PERO SÍ MARUJITA DÍAZ



SI CREES QUE EL JOYSTICK
ES UN TIPO DE AEROBIC

SI CUANDO ESCUCHAS DECIR DVD
CREES QUE ES UN PARTIDO RADICAL

Y CUANDO HABLAN DE WEB O WAP,
DICES QUE ODIAS LA MÚSICA PUNK



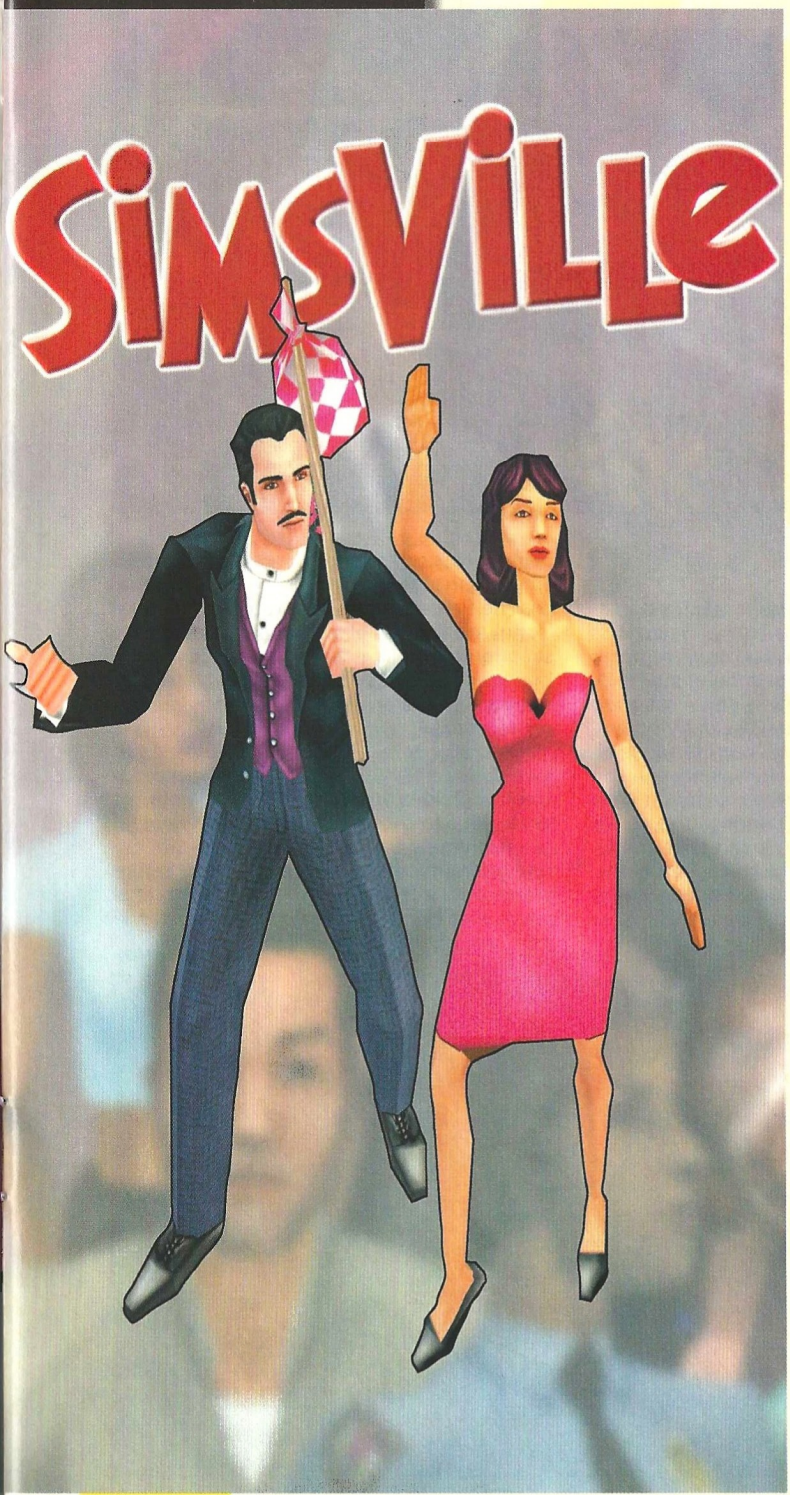
esta NO ES TU REVISTA

EGM NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY

EGM NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY
todo en vídeojuegos, consolas, móviles, internet, DVD....

TODOS LOS MESES
GRATIS CON COMPUTER GAMING WORLD.

¡Vamos a forrarnos!



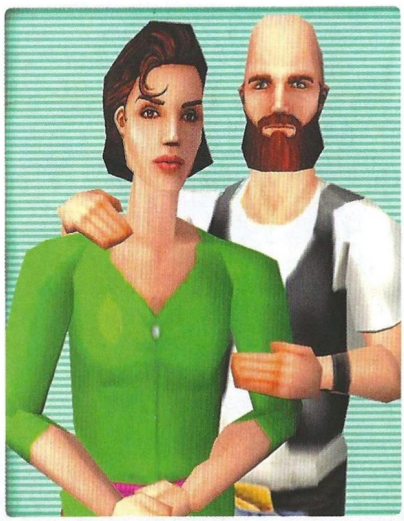
Electronic Arts tiene motivos para sentirse feliz. La compra de Maxis, hace unos años, está demostrando ser uno de los movimientos más acertados que EA ha realizado jamás. Y todo gracias al **genio creativo** de un hombre: Will Wright. Claro que no siempre ha sido así. Es lógico suponer que un diseñador que ya había demostrado su talento creando todo un género a finales de los 80 con el primer *Sim City* lo tendría fácil para desarrollar nuevos títulos. Nada más lejos de la realidad. Tras los exitosos *Sim City* y *Sim City 2000*, Maxis se embarcó en una serie de proyectos cuyo desarrollo se vio condicionado por una dirección ejecutiva más pendiente de obtener dinero rápido que un producto capaz de conquistar el mercado. Títulos como *Sim Copter* o *SimPark*, entre otros, mal conducidos y editados con prisas, no pudieron hacer mucho por solventar una situación económica cada vez más complicada desde que Maxis decidiera entrar a cotizar en bolsa. Para 1997, el estudio de Wright se encontraba **con el agua al cuello** y su arma secreta, *Sim City 3000*, se dirigía lentamente hacia el abismo. La dirección de Maxis exigía que el nuevo capítulo fuera en 3D, la moda del momento, en contra de la opinión del equipo de desarrollo y a pesar de que la tecnología no permitía aún dar el salto con garantías.

Y en esto, llega EA y compra el estudio por 125 millones de dólares. Tras el habitual proceso de reestructuración, *Sim City* encuentra la dirección adecuada (si no está roto, no lo arregles) y cuando se publica a comienzos de 1999 obtiene un éxito arrasador. El comienzo de una nueva época de gloria para Maxis. Por los pelos. Wright llevaba dando vueltas a la idea de *The Sims* desde la época de *Sim City 2000*. Por entonces se llamaba DollHouse y cuando se produjo la absorción de Maxis por parte de EA, ésta última no se mostró interesada en el proyecto. De tal manera que Wright continuó trabajando sobre la idea a espaldas de su salvador y en espera del momento adecuado. Por fortuna para el diseñador, el público y la propia EA, ésta terminó por dar la luz verde a lo que sería *Los Sims*. Pero muy bien podría estar esperando a un *Sim City 4000* para justificar la presencia de Maxis en el seno de EA.

El riesgo que comienza a entreverse en este momento es el de una saturación de juegos Sim que termine por cansar al público. ***Hot Date*** es una nueva expansión que satisfará a los más devotos y dejará indiferente al resto. *SimsVille* constituye el puente entre *Sim City* y *Los Sims*, pero no está muy claro lo que puede aportar de nuevo ese punto intermedio. ***Sims Online***, el más prometedor de todos ellos, está llamado a ser el universo *online* persistente más exitoso de todos y barrer a *Everquest* y similares. Una paradoja, que la llave para el mercado *online* se encuentre en un mundo virtual que imite al real sin las molestas consecuencias que las decisiones cotidianas acarrean en la vida real. ¿Elfos? ¿Enanos? Para qué cuando puedo ligarme a esa vecina tan mona y montarme un chat erótico.

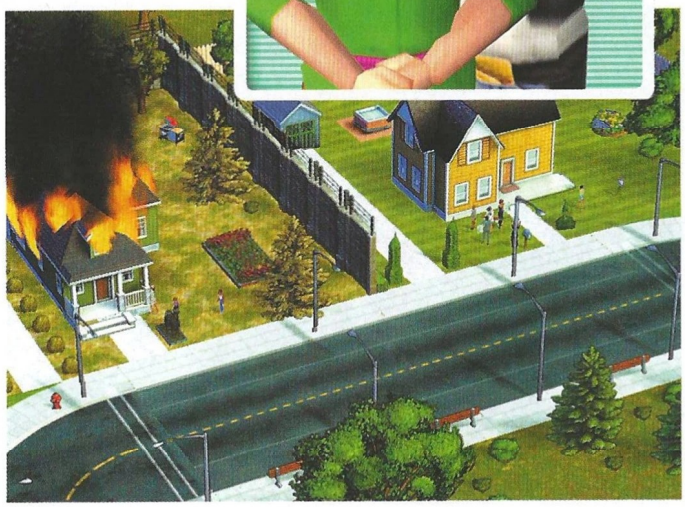
En cualquier caso, ahí están las aplastantes cifras de ventas. El público no da síntomas de cansancio. Quiere Sims y eso es lo que va a tener. Vaya que sí. **Alfredo Biurrun**

El *big-bang* de Los Sims



SimsVille
La ciudad de los Sims

Imagina un juego de Los Sims donde pudieras controlar no sólo una casa habitada por unos pocos sims, sino todo un barrio lleno de felices (o desgraciados, depende) ciudadanos virtuales. Pronto ese sueño se hará realidad con SimsVille.



El juego comienza con una familia que se instala en lo que próximamente será una próspera urbanización. Nada más mudarse a su nueva casa, los *sim-habitantes* comienzan a protestar ¡igualito que en la vida real! Necesitan un lugar al que ir a trabajar, mercados donde comprar alimentos, zonas de recreo para ir a divertirse... Y tú tienes que ocuparte de satisfacer sus necesidades construyendo las instalaciones apropiadas. Los edificios que construyas tienen que estar relacionados con las características particulares de cada Sim.

Por ejemplo, un Sim especializado en la rama médica necesita un ambulatorio o un hospital para poder ir a trabajar y los Sims más marchosos querrán más discotecas y cines. El juego contempla la posibilidad de importar a los personajes creados en Los Sims para que habiten el barrio, en cuyo caso conservan sus profesiones y atributos (aunque no sus casas). En el juego habrá entre 20-30 tipos de empresa y entre 50-70 tipos de tiendas con las que enriquecer las vidas de tus Sims.

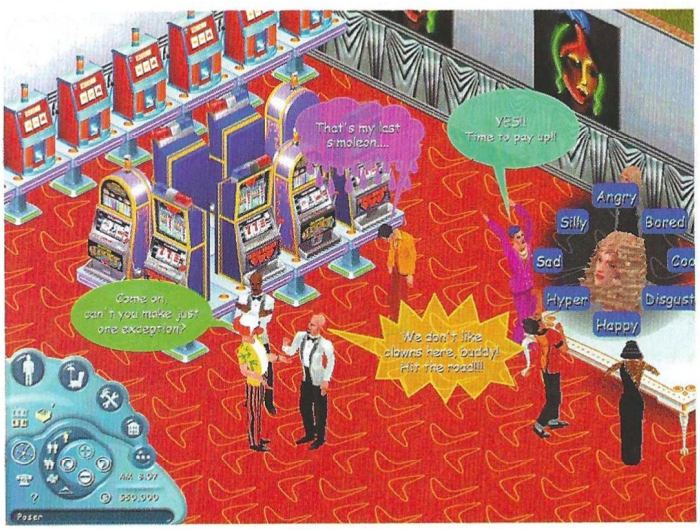
Naturalmente, levantar un teatro o un hospital no sale gratis, así que dependes de la prosperidad de tus Sims para que paguen sus impuestos y te provean con los recursos necesarios para sacar adelante tus proyectos urbanísticos. Es más, si consigues algunos ahorrillos extra para gastar, incluso puedes organizar épocas de rebajas o desfiles callejeros con los que entretener al personal. Las economías de cada familia también se pueden gestionar para incorporar mejoras a sus casas, como patios traseros ajardinados, piscinas, y similares.

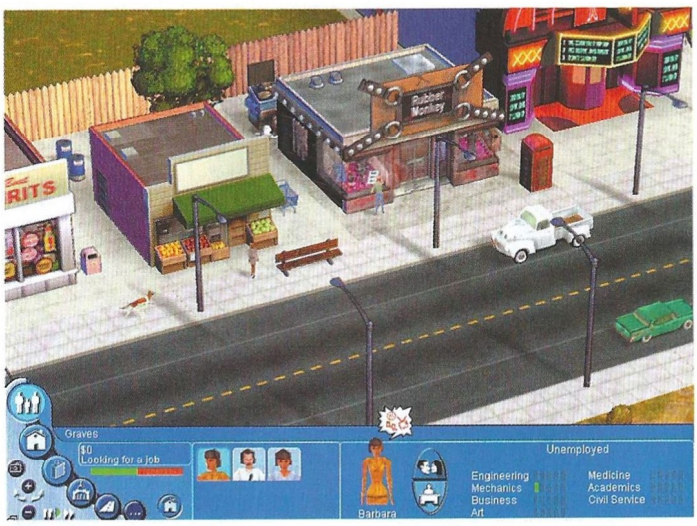
El pueblo de los malditos

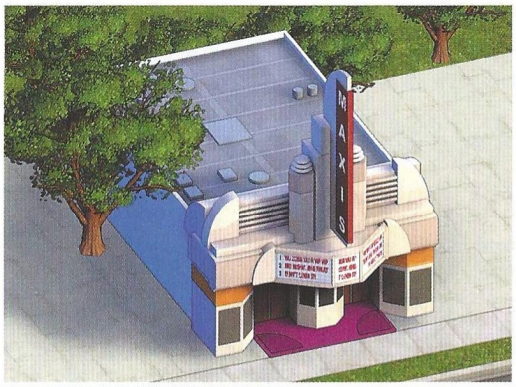
Si no se atiende a las demandas y los negocios empiezan a funcionar mal, las cosas entran en una espiral de degeneración inquietante: el cine familiar podría convertirse en un calabozo de cine porno, la exquisita Casa del Vino empezaría a atraer vagabundos con ofertas de alcohol barato y tal vez los niños que juegan en el parque con sus cometas se conviertan en el objetivo de atracadores. Cuando pasa esto, los Sims más adinerados abandonan el barrio dejando tras de sí casas abandonadas y ruinosas.

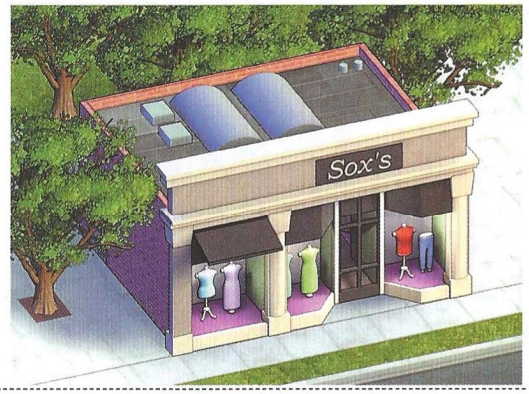
Pero no acaba ahí la cosa, hay que procurar que los ciudadanos de gustos afines se muevan por los mismos círculos de amistades y coincidan en sus trabajos. Lo ideal sería que los Sims organizasen fiestas al aire libre y barbacoas de fin de semana para estimular las relaciones sociales. Por el contrario, si el ambiente se enrarece, los Sims levantan vallas de alambre espinoso para delimitar sus propiedades y rehúsan a ayudar al vecino cuando surgen emergencias.

Técnicamente, los nuevos objetos están modelados en 3D y la cámara gira y hace zoom con más fluidez que en Los Sims. Además, los desarrolladores (con Will Wright a la cabeza) se están planteando la posibilidad de diferenciar gráficamente el día de la noche. Se implante o no esta última opción, éste va a ser el juego más bonito y trabajado de cuantos se han hecho hasta ahora de Los Sims.





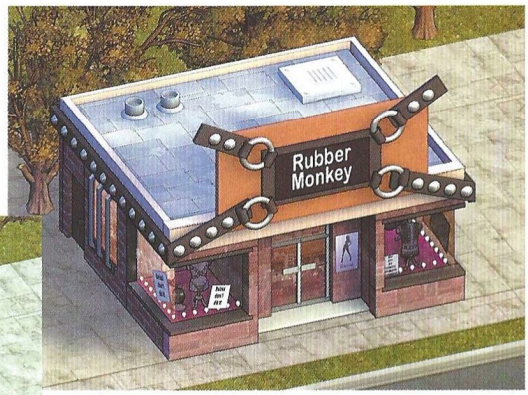




Sims Online

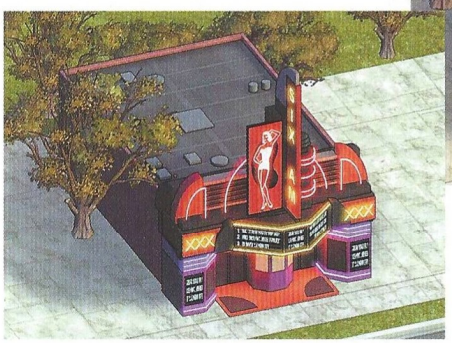
Los Sims invaden la Red

Ese fenómeno llamado Los Sims, que no se apea de los primeros puestos de los rankings de ventas ni a la de tres, va a extender sus tentáculos al mundo de los juegos *online*. Las salas de chat nunca volverán a ser las mismas.



En Los Sims los jugadores creaban una familia y se ocupaban de organizar sus vidas hasta el más mínimo detalle, desde decidir cuándo se iban a dormir hasta a quién le tocaba limpiar la casa. Además de esto, cada Sim tenía una inteligencia artificial que le permitía operar por su cuenta mientras el jugador no estaba al mando, creando situaciones imprevistas a cada momento. "¡Horror, los vecinos vienen de visita y yo con estos pelos!" Pues bien, en Sims Online cada Sim va a estar controlado no ya por la inteligencia artificial, sino por un jugador conectado a la Red. Las posibilidades, como se suele decir en estos casos, son infinitas.

Al igual que en Los Sims, Sims Online te permite construir la casa de tus sueños y bajarte nuevos añadidos gratuitos de Internet (personajes, mobiliario y tapicerías, para entendernos). La diferencia clave está en que miles de jugadores estarán haciendo lo mismo a tu alrededor. En vez del galimatías incomprensible que hablaban los personajes de Los Sims, los jugadores podrán comunicarse mediante un potente programa de chat. Es de esperar que aparezcan comunidades de habla hispana al poco de salir el juego a la calle, aunque nada te impide ir a visitar la zona de la "ciudad" donde habitan los angloparlantes.



Haciendo amigos

Pero chatear con un bonito entorno gráfico no es lo único que vas a poder hacer con Sims Online. Dado que sólo puedes controlar a un único Sim (los otros los llevan otros jugadores), las opciones de interacción social se van a enriquecer con montones de nuevas animaciones. Nuevos tipos de gestos, bailes y demostraciones de afecto estarán a tu disposición para expresar la postura de tu Sim en relación a otro.

Otras facetas de la actividad humana quedan representadas mediante juegos. Puedes intentar ganar dinero construyendo un casino, un bar o un museo. O puedes invitar a otros jugadores a compartir casa contigo y montar un concurso tipo "Gran Hermano". O convertirte en el Sim más popular intercambiando puntos de amistad. Cuantos más puntos reúnas, más popular serás. ¡Quizá hasta te conviertas en una celebridad del mundo Sims Online!

Otras posibilidades de diversión son jugar a juegos reales (invita a alguien a una partida de ajedrez o prueba tu suerte en la mesa de Black Jack de algún casino) o cualquier otra cosa que puedas imaginarte. Hazte mendigo profesional, cásate con tu Sim favorito y organiza una rutilante boda o, simplemente, explora el mundo que te rodea y conoce a gente nueva. Con todos estos interesantes conceptos sobre la mesa, es difícil imaginar que Los Sims Online no vayan a convertirse en otro súper éxito de ventas como Los Sims.

Sims Hot Date

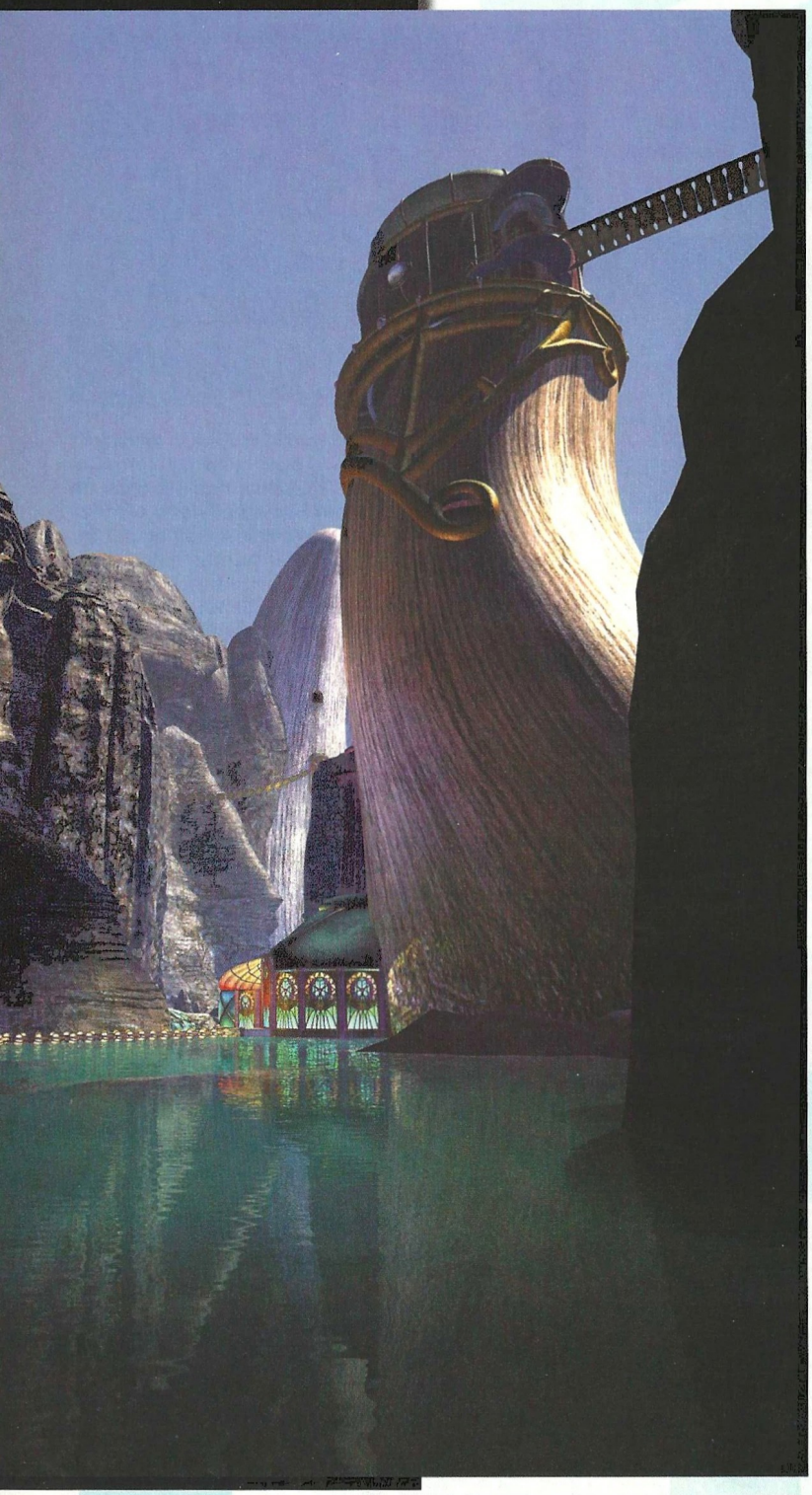
Sacia tu hambre de Sims con la tercera expansión

Primero fue "Los Sims mas vivos que nunca" (que añadía situaciones extremas a las vidas de los Sims), luego "Los Sims House Party" (para montar fiestas desenfrenadas)... y ahora se prepara la tercera expansión, cuyo sugerente título será "Hot Date" (salvo traducciones raras de última hora).

Maxis lo ha visto claro: uno de los aspectos que más gustan de Los Sims son los romances. No en vano la cama vibradora y el desarrollo de los celos han sido las mejoras más populares de cuantas se han introducido hasta ahora. Con esta expansión se van a explorar más a fondo las relaciones románticas, lo cual incluye citas concertadas en restaurantes, tiendas y parques para que las parejas de Sims disfruten a sus anchas. Encontrar la pareja ideal para cada uno de tus Sims quizá no sea una tarea fácil, pero seguro que sí divertida. También habrá nuevos objetos para interactuar (como la "bañera del amor", un sillón para darse el lote o una cesta para ir de picnic) y modelos de personaje que levantarán las pasiones incluso de los Sims más taciturnos. Este suculento disco de expansión debería estar listo para otoño de este año.

Zona Beta

Juegos inesperados



El tópico dice que el género de las aventuras gráficas está muerto y bien enterrado. Sin duda, no faltan argumentos que respalden esa afirmación, pero lo que el tópico no puede explicar es cómo un título, aparentemente tan anclado en el pasado, como Myst III ha entrado en tromba en la lista de ventas USA y, siquiera brevemente, puede adjudicarse el mérito de haber destronado a Los Sims de la cima. Y eso que el juego competía contra sí mismo gracias a esa "Collector´s Edition" que ha estado acompañando a la edición estándar durante su feliz paso por el Top 10.

Vale. ***Myst*** no es una aventura cualquiera. El juego original se precia de ser el título de PC más vendido de todos los tiempos y, junto a su primera secuela, acumula la espectacular cantidad de nueve millones de copias vendidas. Pero ten por seguro que si a alguien se le ocurre editar ahora un *New Tetris* o algo así, vas a tardar muy poco en encontrarlo en la sección de saldos de las tiendas. En Cryo deben estar preguntándose cual es esa fórmula mágica que tan bien conoce Cyan, ahora puesta en práctica Presto Studios, y con la que los diseñadores de las aventuras de la casa francesa no consiguen dar. Yo, desde luego, no tengo la respuesta. Pero sí se que jugar a *Atlantis*, *Aztecas* o similares tiene algunos puntos en común con ir a una clase de historia o antropología, mientras que jugar a *Myst* se parece más a ir al cine.

Claro que, para romper tópicos e ideas preconcebidas, también están los otros dos juegos que ocupan la zona beta de este mes. El último par de años ha visto cómo la industria del software comenzaba a crecer en los países más insospechados. Desde España a Bulgaria, Hungría y, ahora, Italia y Ucrania. Desconozco por completo la situación interna de la industria del software en cada uno de esos países, excepto que es la primera vez que de ellos surgen títulos con proyección internacional. Desde Italia, Artemica utiliza a la protagonista de algunos de los álbumes de cómics más manoseados de los últimos años para presentar a una ***Druuna*** completamente inédita: vestida y más preocupada por resolver las pruebas que se le presentan a lo largo de esta aventura 3D que por el bienestar físico de sus compañeros de viaje. Resulta extraño que un cómic cuya principal baza es el sexo, quede desprovisto de él en su adaptación al videojuego. Pero esa es una barrera a la que todavía le queda una larga vida.

Codename: Outbreak es un juego de acción táctica que hasta hace bien poco se conocía por el nombre de *Venom*. El cambio al nuevo y poco inspirado título se debe al acuerdo que la compañía ucraniana GSC Game World ha alcanzado con Virgin para la distribución internacional del juego. La principal particularidad de Outbreak es la de proponer una acción de corte realista dentro una historia futurista. Pero la mayor curiosidad será ver si cualquiera de estos países debutantes es capaz de aportar una sensibilidad propia a los contenidos de sus juegos.

Alfredo Biurrun

Myst III: Exile

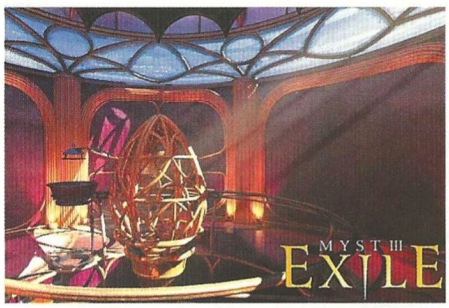
Vuelve el padre de todo

Ha sido duro. Meses y meses de juegos mediocres que intentaban capitalizar en el éxito de Myst han puesto al prestigio de las aventuras gráficas en primera persona por los suelos. Por fortuna, el amo está a punto de regresar para demostrar cómo se hacen bien las cosas.

Por fin la espera toca a su fin y se acerca la hora soñada en que Myst III llegue a las tiendas y conduzca a la aventura gráfica a una nueva era de riqueza y prosperidad. El juego ya se ha estrenado fuera de nuestras fronteras y está volando de las estanterías de las tiendas a una velocidad de vértigo.

¿Cómo? ¿Que a qué viene tanto entusiasmo? ¡Insensato! Myst III es la tercera parte de uno de los juegos de PC más exitosos de todos los tiempos, una aventura mágica y misteriosa donde se empieza sin saber nada y se aprende observándolo todo. Fue el juego que inauguró el concepto de explorar un mundo a pantallazos desde una perspectiva de primera persona, y lo hizo con una historia cautivadora digna de la mejor ciencia ficción.

Los jugadores disfrutaron como enanos toqueteando extrañas máquinas con el cursor del ratón para resolver complejos puzzles y se maravillaron ante la belleza de las imágenes ofrecidas en virtud de la potente e innovadora (por aquél entonces) tecnología del CD-ROM.

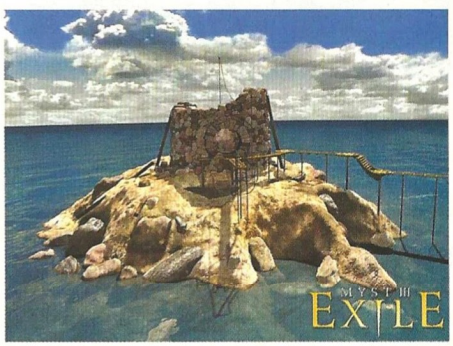


Mucho ha llovido desde entonces (Riven, entre otras cosas menos importantes) y Myst III afronta la titánica tarea de recuperar la magia de la serie aprovechando las últimas técnicas de programación. Los gráficos, podemos ir adelantándolo ya, son increíbles y cada pantalla se puede contemplar al detalle con una visión de 360°. Los diseñadores del juego han sido muy conscientes de que los personajes creados por ordenador rompen la sensación de inmersión, así que se han asegurado de conservar el uso de actores reales para los raros casos en los que aparece un ser humano en pantalla. Brillante.

Para la mayoría de los típicos jugadores de PC es difícil verle el atractivo a un juego como Myst. Están acostumbrados a gráficos en 3D que saltan por los aires, acción continua y frenética, complejas estrategias o multitudinarios juegos de rol. No entienden que después de un día estresante en la oficina y de ir de un lado a otro en un transporte público atestado de gente o de soportar los malos humos de los conductores, no hay mayor placer que llegar a la quietud del hogar, sentarse delante del ordenador y sumergirse en un mundo de paz, tranquilidad, y lo que es más importante, soledad absoluta.

La historia de Myst 3 Exile retoma los mitos de la serie Myst y presenta cinco nuevos mundos abandonados por los que pasear mientras se contempla la serenidad del paisaje y se resuelven puzzles. Todo con mucha calma y sin prisas, como debe ser.

Así que aquí estamos, comiéndonos los puños en anticipación a la que probablemente será la aventura gráfica en primera persona más grande de todos los tiempos. Próximamente, cuando el juego esté en la calle, ofreceremos un minucioso examen del feliz acontecimiento. Paciencia, pues.



Codename Outbreak

La amenaza viene del espacio

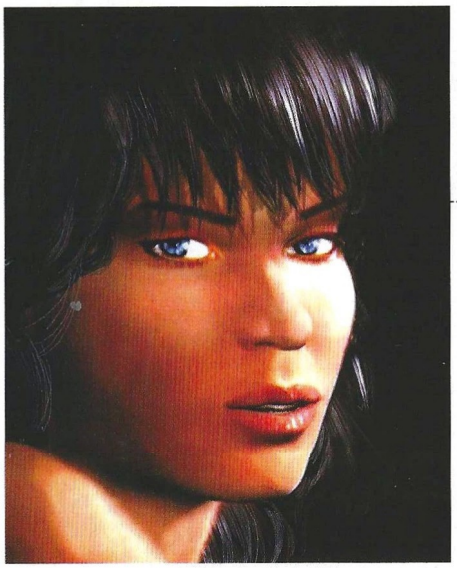
Año 2034 (bien pronto): un cometa ha pasado peligrosamente cerca de la Tierra, bombardeándola con cientos de meteoritos. Muerte, destrucción, caos... Encima, resulta que los meteoritos también han traído a una forma de vida extraña, agresiva e inteligente, que parasita a los seres humanos. La tan temida invasión del espacio exterior se ha producido finalmente.

Este apocalíptico escenario es el que da pie a Codename Outbreak, un juego de pegar tiros en primera y tercera persona muy prometedor. El jugador encabeza la campaña para resistir la invasión alienígena. Las misiones, que tienen lugar tanto al aire libre como en espacios cerrados, requieren no sólo potencia de fuego, sino también sigilo para burlar los sistemas de seguridad e infiltrarse en el territorio enemigo. Poner minas a los tanques, ejercer de francotirador, deslizarse a hurtadillas tras unos guardias...

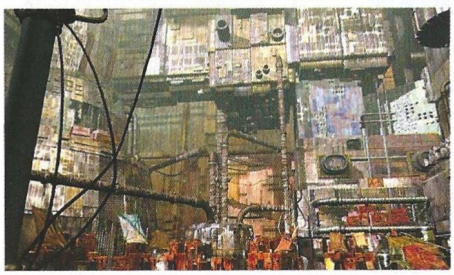
Antes de cada intervención, el jugador tiene que decidir entre atacar durante el día (con mejor visibilidad) o por la noche (cuando es más fácil esconderse). Las medidas de seguridad son diferentes en uno y otro caso. Otro elemento novedoso del juego es que siempre se lleva a un segundo soldado de apoyo, ya que ciertos objetivos requieren de acciones simultáneas en dos sitios a la vez. Dicho compañero lo puede llevar otro jugador (modo cooperativo en red) o la I.A. (se le dan órdenes), aunque en este último caso también se puede pasar a controlarlo directamente en situaciones puntuales. Suma a todo este planteamiento unos potentes gráficos y el resultado es un título que apunta a ser un éxito de los gordos.

Morbus Gravis

Llega una nueva heroína



A mediados de los 80 apareció el primer cómic de Druuna, un personaje creado por el dibujante italiano Serpieri. Pronto se convirtieron en objeto de culto y deseo las aventuras, mitad ciencia ficción mitad eróticas, de esta mujer ingenua en un mundo pos-apocalíptico plagado de mutantes y gobernado por una casta de misteriosos sacerdotes.



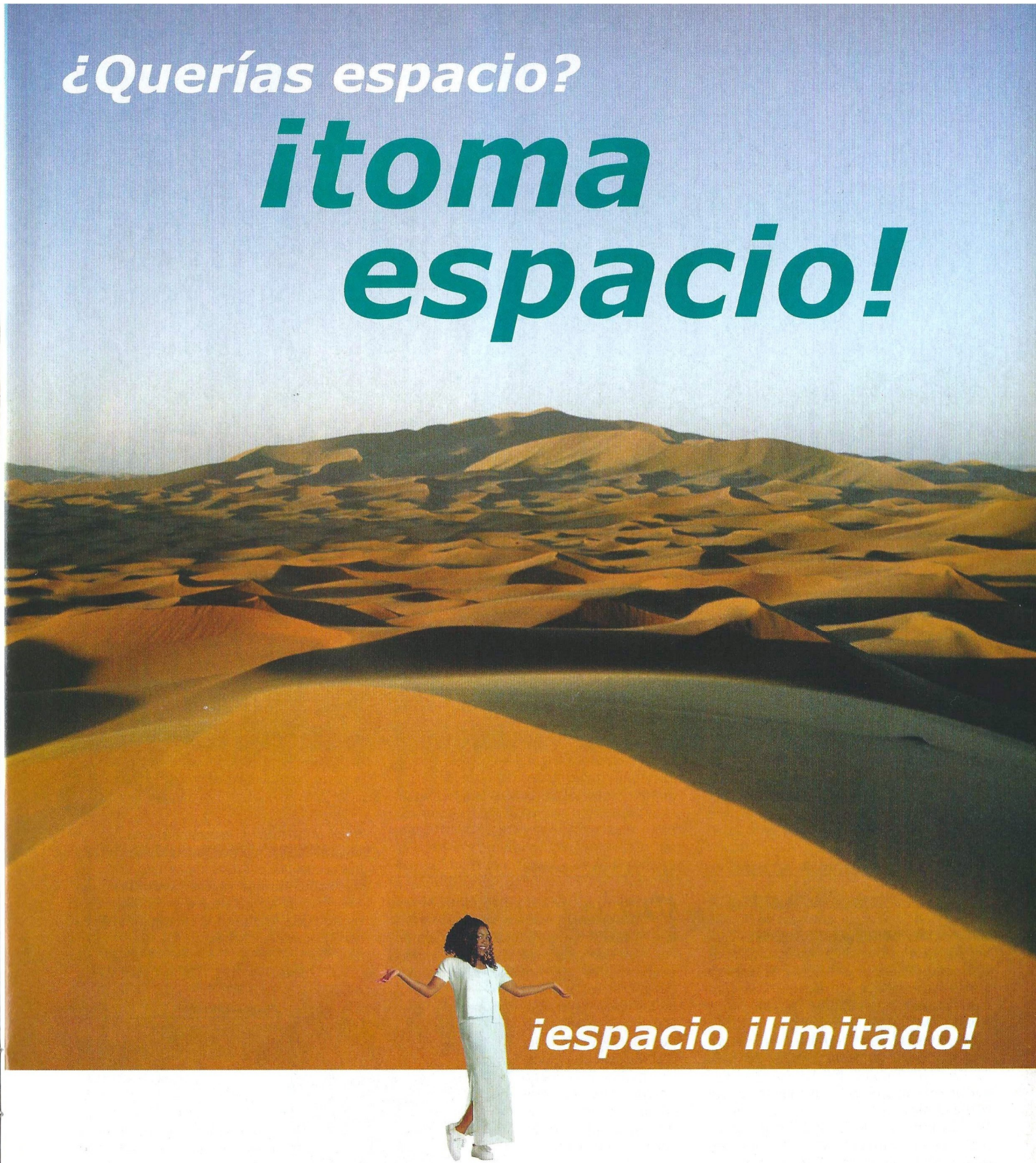
Druuna es una aventura gráfica en tercera persona. En ella deberemos recomponer la memoria de la protagonista, que se encuentra fragmentada en 12 segmentos (misiones del juego). Bajo la apariencia de una historia sencilla se esconde uno de los argumentos para adultos más sólidos y sorprendentes que hemos conocido en los últimos tiempos. El propio Serpieri ha participado en la adaptación de la trama al juego, eliminando las partes de mayor carga sexual del cómic pero manteniendo el resto de características que han hecho de Druuna uno de los personajes de ficción más conocidos en el mundo.

A diferencia de otras heroínas, Druuna no sabe luchar ni manejar armas, las situaciones difíciles las resuelve con su ingenio y sus encantos (que no son pocos).

Múltiples niveles que rinden homenaje a películas cómo *Blade Runner*, *Doce Monos* o *Mad Max* tendremos que superar para reconstruir su memoria y así acceder al conocimiento de lo que ocurre en ese extraño mundo. Un juego desarrollado íntegramente en Italia que tiene un excelente entorno gráfico 3D en tiempo real para apoyar un gran argumento. Pronto podremos disfrutar de los 6 CD-ROM de los que consta esta aventura.

¿Querías espacio?

¡toma espacio!



¡espacio ilimitado!

Si has agotado tu espacio, desde ahora Tripod da a todos sus usuarios espacio ilimitado.

tripod

no hay límite en www.tripod.es

Completando la información que te ofrecimos el mes pasado, aquí tienes algunos más de los títulos que pudimos ver en el E3. Del resto, ya te hablaremos en su momento, porque a primeros de septiembre se celebra en Londres la feria ECTS, que aunque no está en su mejor momento, a buen seguro propiciará las fechas necesarias para ver cosas nuevas.

E3 2001: punto y final

3DO

Heroes of Might & Magic IV

Después de explotar hasta la saciedad la tercera entrega de la serie con múltiples expansiones, New World Computing se ha puesto a remodelar por completo el sistema de este juego de estrategia por turnos de ambientación fantástica, tratando de simplificar ciertos elementos, a la vez que mejora el aspecto visual, con un nuevo sistema gráfico que soporta resoluciones de hasta 1280 x 1024, con el fin de otorgar al jugador más opciones y un mayor control sobre el juego.

El campo de batalla exhibe ahora una perspectiva isométrica y los héroes pueden participar directamente en el combate, en lugar de actuar como simples espectadores que lanzan hechizos. Además, se han modificado los tipos de ciudades y sus características, los héroes y las criaturas, con lo que las siete nuevas campañas prometen ofrecer sorpresas incluso a los más veteranos.

Blue Byte

IL-2 Sturmovik

Pues sí, todavía hay gente que se anima a crear nuevos simuladores de vuelo. Es más, este año han sido pocos, hay que reconocerlo, pero su calidad media es más que notable. El Sturmovik era el principal aparato de los rusos para realizar ataques a tierra durante la Segunda Guerra Mundial en el frente oriental y el juego tratará de recrear precisamente ese escenario, nuevo en este género. El nivel técnico que exhibe este juego es muy elevado y un simple vistazo a la pantalla del PC basta para comprobarlo. Tanto los modelos de los aviones como de otras unidades y escenarios están magníficamente representados, hasta detalles como las insignias de escuadrilla o las distintas pinturas según la estación del año. Es uno de los títulos que más interés ha despertado entre los aficionados al género en mucho tiempo.

Fishtank Interactive

Aquanox

Se trata de una secuela del título *Archimedean Dynasty*, publicado por Blue Byte en 1996. Se desarrolla íntegramente bajo el agua y en el futuro aunque, para variar, no tendrá nada que ver con Atlantis, sino que estará más en la línea de un Wing Commander o Privateer submarino, en el que el protagonista es un capitán mercenario que explora ese

vasto mundo sumergido lleno de ciudades, arrecifes y otros paisajes subacuáticos, tratando de ganar dinero para mejorar su nave, a la vez que evita a otras facciones humanas hostiles y se enfrenta a horrendas criaturas y dioses antiguos a los que la invasión de su mundo por parte de la humanidad no ha sentado muy bien. La envidia del capitán Nemo, vamos.

Etherlords

El nuevo proyecto de los rusos de Nival Entertainment, responsables de *Evil Islands* y *Rage of Mages*, es un juego de estrategia por turnos al estilo de Heroes of Might & Magic, que toma prestados muchos elementos del juego de cartas coleccionables *Magic: The Gathering*. El universo de Etherlords se crea por el flujo de Éter, que se divide en cuatro corrientes: el caos rojo, el movimiento azul, la vitalidad verde y la síntesis negra, cada una de ellas representada por una raza con un estilo de lucha y magia particular. El Éter es el principal de los ocho recursos disponibles y se utiliza para crear armas, armaduras, monstruos y hechizos. Naturalmente, las cuatro razas pugnarán entre sí por el dominio del mundo.

JoWooD Productions

Gorasul: Legacy of the Dragon

El protagonista de este juego de rol, que recuerda en gran medida a *Baldur's Gate*, adquiere poderes especiales cuando un dragón trata de curarle de una grave enfermedad utilizando su aliento. Dichos poderes le permiten enfrentarse a unos poderosos demonios que amenazan a dioses y humanos, pero no evitan su muerte.

Cuando, años después, los demonios vuelven a la carga, es devuelto a la vida para que reanude su labor. Por desgracia, los años transcurridos en el más allá han causado estragos en su memoria, por lo que, aunque aún retiene parte de sus habilidades, tendrá que recuperar el resto a medida que progresa. La mecánica de juego se compone fundamentalmente de acción, centrada en el combate, y misiones en las que tendremos que resolver múltiples rompecabezas.

Liquid Entertainment

Battle Realms

Uno de los juegos de estrategia en tiempo real que mejor impresión ha causado entre la prensa: está recibiendo tantas alabanzas o más que otros proyectos de estudios consagrados como *Warcraft III* o *Age of Mythology*. Está ambientado en un mundo 3D claramente inspirado en el Japón feudal, el anime y las películas de kung fu. Battle Realms presenta conceptos interesantes que le permiten desmarcarse del resto de títulos del género. El entorno de juego cambia de forma dinámica como consecuencia de las acciones de los cuatro clanes existentes. En vez de crear unidades de la nada, se adiestran las ya existentes para realizar otras funciones y, en lugar de formar ejércitos de cientos de unidades, habrá que centrarse en grupos compactos, dando más importancia al aspecto táctico.

Microïds

Warrior Kings

Estrategia en tiempo real 3D ambientada en un rico mundo de fantasía medieval de caballeros y demonios. El jugador es el gobernante de uno de los nuevos reinos surgidos de las cenizas de un antiguo imperio, que tratará de reconstruir bajo su dominio. Habrá que aprender a explotar las ventajas tácticas que ofrece el terreno 3D, pero además permite controlar de forma intuitiva cientos de unidades, a las que es posible agrupar en formaciones que a su vez se pueden agrupar en ejércitos mayores. Un sencillo control facilitará el manejo de estos ejércitos, con lo que podremos coordinar mejor nuestras unidades y desarrollar tácticas más complejas de lo habitual. Además, ciertas acciones tenderán a realizarse de forma automática, como que los campesinos defiendan por sí mismos sus hogares del enemigo.

MicroProse

Master of Orion III

La nueva entrega de esta serie de estrategia espacial tratará de simplificar buena parte de su mecánica de juego para que el jugador se concentre lo más posible en la estrategia a gran escala y lo menos posible en la gestión pormenorizada de sus recursos. A tal fin, sólo podrá efectuar una determinada cantidad de acciones concretas por turno, aunque contará con el apoyo de subordinados que le ayudarán a mantener el control y encargarse de tareas menores siguiendo las pautas generales por él establecidas. La existencia de estos individuos permitirá desarrollar nuevos y más variados estilos de juego, con lo que se podrá alcanzar la victoria por varios caminos distintos. Además, el sistema de eventos servirá para equilibrar la partida, de modo que los imperios más pequeños reciban más eventos positivos, y viceversa.

Mythic Entertainment

Dark Age of Camelot

Este juego de rol *online* estará ambientado en la época del rey Arturo y dispondrá de tres reinos para explorar: Albion, Midgard e Hibernia, cada uno de los cuales está libremente basado en una región de la Europa de la época, aunque con un giro decididamente fantástico. Así, Midgard estará basado en la Escandinavia de los vikingos, Hibernia en la Irlanda de los celtas y Albion en la Inglaterra que sirve de hogar al rey Arturo. Cada reino tendrá naturalmente sus propias particularidades, con sus tipos de personajes, monstruos... Los jugadores tendrán que tomar partido por uno de los tres reinos, empezar con un personaje básico e ir ascendiendo de categoría hasta poder participar en la guerra entre los tres bandos, que se librará fundamentalmente entre jugadores.

Strategy First

Disciples II

La segunda entrega de esta serie de estrategia por turnos promete ser una versión corregida y ampliada de la primera, con nuevas unidades y una amplia campaña para cada una de las razas que continúa la historia original. Su estructura básica seguirá siendo similar: manejamos grupos de hasta seis aventureros en misiones que les llevarán a enfrentarse a fuerzas hostiles y conquistar territorios enemigos para obtener oro y maná, necesarios para construir e investigar. En esta ocasión, sin embargo, se ha potenciado el elemento de rol, dotando de mayor contenido y profundidad a la historia. Con los cambios introducidos, los desarrolladores esperan atraer más atención sobre una de esas joyas de culto, ignorada por la mayoría pero alabada por la crítica, a la vez que mantienen contentos a sus incondicionales.

World War II Online: Blitzkrieg

Este ambicioso título multijugador online propone una recreación de la Segunda Guerra Mundial en una contienda persistente en la que todas las tropas de ambos bandos están manejadas de forma individual por jugadores, de modo que cada uno se convierte en un soldado más. Como tal, puede centrarse en las fuerzas de infantería, o formar parte de la tripulación de un tanque, pilotar un avión, manejar una pieza de artillería, etc., al estilo de los juegos de acción en primera persona, pero manteniendo unos ciertos elementos tácticos y estratégicos para que la acción no degenere en un simple tiroteo indiscriminado, sino que se mantenga una estructura de campaña, en la que los logros individuales acaban repercutiendo en el desarrollo del conflicto.

Zero-G Marines

El espacio exterior sirve a este juego de acción en primera persona por equipos como toque de distinción sobre otros productos del género, al introducir la tercera dimensión como elemento que va más allá de lo meramente visual.

Este entorno de gravedad cero, dará lugar a una interesante dinámica de juego en la que los personajes necesitan, por ejemplo, botas gravitatorias para fijarse a las superficies, o impulsores para poder desplazarse y en la que hay que tener en cuenta el retroceso de un arma como el lanza-cohetes antes de disparar.

Además, podremos dar órdenes a otros miembros de nuestro equipo gracias a un sencillo sistema que nos permitirá dirigir sus acciones y dispondremos de varios vehículos para su uso en aquellas situaciones que lo exijan. Como puedes ver, gran variedad de juego.

THQ

Mercedes-Benz Truck Racing

Los juegos de carreras de camiones no abundan precisamente, y este es uno de los pocos existentes, que utiliza la licencia de Mercedes y el motor de BreakNeck. Las licencias de Mercedes y de la FIA le permiten reproducir varios circuitos reales (y alguno de creación propia), camiones y sus configuraciones, así como los datos de los equipos oficiales, con sus patrocinadores, pilotos y estadísticas de carrera. El entorno gráfico 3D ofrece dos perspectivas distintas, 1ª y 3ª persona, y un modelo de deformación y daños visibles en el vehículo, además de distintas condiciones climáticas en las que podrán competir hasta un máximo de ocho participantes.

MTV Sports: Skateboarding

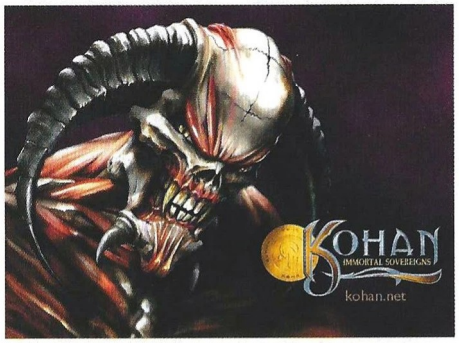
Otro título de *skating* que pretende arrimar el ascua al fuego de *Tony Hawk*, en esta ocasión, ayudados por la licencia de MTV Sports. Esto les permite contar con una potente banda sonora con nombres como *The Deftones* o *Cypress Hill*, que pondrán música a las acrobacias de los 20 *skaters* seleccionables, entre los que figuran profesionales reales –con sus estilos y movimientos característicos– y otros creados para la ocasión, en su lucha por situarse en lo más alto de la clasificación. Entre las nueve modalidades de juego, como *Lifestyle*, o *Free Skate*, se incluyen varias que permiten competir con otros jugadores, como *Battle*, *Tag* o *Stunt*, en cualquiera de los 25 amplios niveles existentes, que van desde parques a edificios, pasando por calles, colegios, etc.

Power Rangers: Time Force

Un nuevo equipo de jóvenes hereda el manto de los Power Rangers para hacer frente a todo tipo de retos en cualquier lugar del tiempo y el espacio. Así, equipados con su arsenal de vehículos y cachivaches de corte futurista, viajarán al Antiguo Egipto, el Imperio Romano, el Salvaje Oeste y también, por qué no, el futuro, para enfrentarse a cualquier mal que pueda surgir en la forma de enemigos ya conocidos como los Cyclobots, los Megazords o el malvado Ransik.

X-Tension

X: Beyond the frontier era un juego de ciencia ficción que seguía la línea de clásicos como *Elite* o *Privateer* en los que la exploración espacial y la explotación económica primaban sobre el combate. Aunque no tuviera mucho éxito, ha sido suficiente como para animar a la compañía a lanzar una ampliación con nuevas misiones que continúan la historia original y gran cantidad de novedades con las que pretenden mejorar la experiencia: más opciones de comercio, un sistema de navegación modificado que nos permite controlar instalaciones en distintos sectores, más naves (más de 20 diferentes que podremos manejar personalmente o dejar en manos del piloto automático), mayor control y mayor libertad para sumergirnos en el vasto universo de juego.



TimeGate Studios

Kohan: Immortal Sovereigns

Aunque a simple vista pueda parecer otro juego más de estrategia en tiempo real con temática fantástica, Kohan incorpora muchos conceptos tradicionalmente asociados con la estrategia por turnos y el rol, consiguiendo un interesante y original híbrido que obliga al jugador a pensar sus movimientos y organizarse en lugar de lanzarse a realizar los típicos ataques masivos tan extendidos en el género. Simplifica facetas como la obtención de recursos, la gestión de ciudades o el combate. Así, la inteligencia artificial de las unidades les permite luchar por sí mismas en cuanto un enemigo entra en su radio de acción, dejando al jugador aspectos más tácticos como la composición, agrupación y formación de su ejército por compañías lideradas por héroes, la elección del terreno más ventajoso, la moral, la logística, etc.

Titus

Sgt. Cruise

El jugador asume en este título el papel de un sargento de aspecto un tanto particular, inspirado en los clásicos dibujos animados de Tex Avery, cuyo objetivo es bastante típico: defender el mundo de una invasión alienígena. Entre las múltiples misiones que tendrá que cumplir, algunas serán simples secuencias de acción al más puro estilo matamarcianos, pero en otras ocasiones también tendrá que manejar un vehículo para desplazarse por los niveles de juego, con lo que se combinará la acción con la conducción, y tampoco faltarán momentos en los que será necesario usar un poco de estrategia para sobrevivir. Las misiones le llevarán por tierra, mar y aire, en unos entornos que contarán con excelentes efectos de iluminación y condiciones climáticas variables.

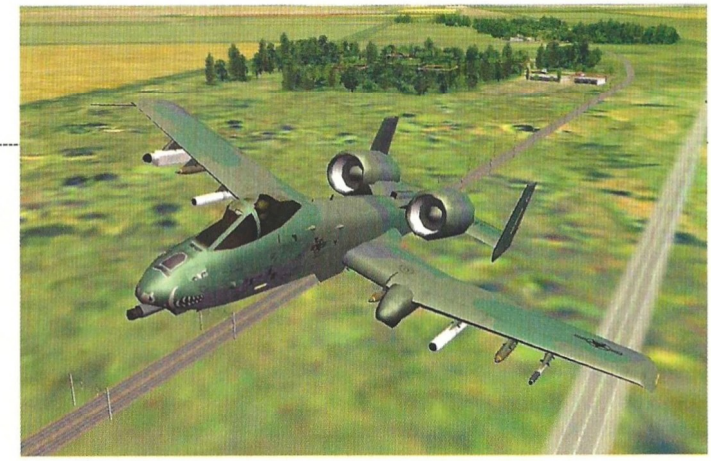
Ubi Soft

F1 Racing Championship 2

La primera entrega de este simulador de Fórmula 1 consiguió alcanzar un gran nivel de realismo en la representación de los circuitos gracias al uso de la tecnología GPS.

Esta continuación seguirá aprovechando esa técnica, se actualizará con los datos de la temporada 2000 y ofrecerá gráficos mejorados y una serie de nuevos efectos especiales, como la vibración de cámara, niveles de contraste o efectos de difusión.

Además, permitirá que los jugadores revivan las carreras de la temporada 2000 emulando las condiciones climatológicas exactas que se produjeron en el día de dicha carrera de la temporada real. En el nuevo modo Escenario, los jugadores podrán reproducir carreras de la temporada, con sus condiciones y circunstancias, en las que habrán de cumplir determinados objetivos.



Lock On: Modern Air Combat

Uno de los escasos simuladores de vuelo presentes este año en la feria, esta secuela de *Flanker 2* tratará de ser sencillo y accesible para cualquier jugador novato dispuesto a probar suerte en el género, pero a la vez incluirá una serie de opciones que permitirán incrementar el grado de realismo y complejidad para satisfacer a los más fanáticos.

El cambio más significativo se produce por el hecho de no estar limitados a pilotar únicamente aparatos rusos, como el Su-25 o el Su-27, con lo que se incorporan también modelos americanos como el F-15. Lock On contará con un generador de batallas dinámico, que facilitará una mayor inmersión en el entorno de combate, a la que contribuirán detalles ambientales como una mayor frecuencia de las comunicaciones de radio.

Rayman M

Este personaje, que ha logrado convertirse en uno de los más populares del género de plataformas, va a contar con un título que permita competir a un máximo de cuatro jugadores, que podrán controlar a Rayman o cualquiera de los demás personajes disponibles: Ly, el hada, los diminutos, o incluso Globox, en una docena de escenarios en cada una de las dos modalidades existentes: carrera y combate.

El propio Rayman retendrá todos los movimientos especiales de que ha hecho gala en anteriores entregas de la serie, pero, lógicamente, los demás también contarán con sus propias habilidades, que les permitirán correr, saltar, disparar, volar, trepar o deslizarse. Sin embargo, no todas estarán disponibles desde un primer momento, y será necesario alcanzar sucesivas victorias para obtenerlas.

Silent Hunter II

Otro de esos géneros que cada vez se hacen más caros de ver, a pesar de ser de los más veteranos, son los simuladores de submarinos. Esta secuela de Silent Hunter continúa recreando en un detallado entorno 3D batallas de la 2ª Guerra Mundial entre réplicas exactas de fuerzas alemanas y aliadas que incluyen submarinos, barcos y también aviones. Tratará de reproducir con el mayor detalle el entorno marino, el movimiento del barco, el comportamiento de los sistemas de armamento bajo el agua y distintas condiciones ambientales.

En esta ocasión, recuperará campañas históricas que cubrirán el desarrollo de toda la guerra en aguas del Atlántico. Como detalle especialmente interesante, permitirá enfrentarse vía Internet a usuarios de otro juego completamente independiente de SSI, Destroyer Command, con lo que será posible celebrar espectaculares batallas multijugador entre submarinos y destructores.

Wolfpack Studios

Shadowbane

Entre el gran número de proyectos de juegos de rol multijugador *online* que se han podido ver este año, Shadowbane ha logrado destacar por introducir elementos de política y estrategia en tiempo real, además de dar gran relevancia a los combates a gran escala entre multitud de jugadores.

Aunque lleva ya cierto tiempo en desarrollo, sus responsables no contaban con ninguna versión jugable de prueba, pero los vídeos en los que se podían ver secuencias de juego con nuevos gráficos y animaciones fueron suficiente para llamar la atención de todos los aficionados y asistentes a la feria.

También se ofrecieron detalladas explicaciones sobre el funcionamiento de la economía y la guerra de asedio, uno de los aspectos que más ha llamado la atención sobre este título, al ser el primer producto *online* que lo incluye. Habrá que ver si llega a España y si crean servidores europeos.

Imagen de Diablo II

Poseído por Diablo

Ya está aquí la expansión de Diablo 2. ¡Ya está aquí la expansión de Diablo 2! ¡Ya está aquí...! Vale, de acuerdo, intentaré calmarme y escribir algo coherente, pero advierto que no es nada fácil: el estado de excitación que atravieso en estos momentos me impide pensar con claridad.

¿Qué puedo decir? Hay juegos que te los acabas, los desinstalas y no vuelves a saber nada de ellos. Eso no quiere decir que sean malos, ni mucho menos (ahí está Grim Fandango, acumulando polvo en la estantería), sólo que no están diseñados para crear **una comunidad** a su alrededor. Diablo 2, por el contrario, forma parte de mi vida. Todos los días, después del trabajo, nada como un par de horitas matando demonios y buscando tesoros para irse a la cama relajado y satisfecho. ¿Quién necesita bajar al pub a tomar cerveza si puedes conectarte a Battle.net para conversar con otros leales aventureros y emprender misiones conjuntas? Es lo que más me gusta de este juego: basta con decir (en inglés) "¿nos vamos a cazar unos monstruos?" para convertirse en el tío más popular del local. Y qué sensación tan maravillosa es darle una baratija a un personaje de bajo nivel para luego bañarse en sus emocionadas palabras de agradecimiento. Recuerdo una vez que uno me quería dar no-se-qué amuleto que había encontrado (+10 de fuerza, creo que era) para compensarme. Criaturita. Comparados con los tipejos que suelo encontrarme en otros juegos *online*, **los jugadores de Diablo 2 son una gente estupenda**. Incluso me caen bien los coreanos, siempre tan despistados, o esos alemanes que hablan una lengua incomprensible pero que no dudan en invitarte a su grupo si se lo pides con educación (¡qué tíos, ellos entienden lo que les dices, pero tú no les entiendes a ellos!).

¿Se comprende ahora porqué estoy tan emocionado? Desde que instalé la expansión, mi vida social se ha enriquecido con nuevos temas de conversación y estoy conociendo a **gente nueva e interesante**, como druidas y asesinas. Y la verdad es que ya estaba un poco harto de ir al Santuario del Caos una y otra vez para matar a los mismos monstruos y salir corriendo en cuanto apareciese Diablo para no chafarles la partida a los otros personajes que no son de mi grupo. En cambio, ahora mato a Diablo con alegría y he aprendido a respetar a Baal y a sus sicarios (esos Señores de la Muerte pegan tan duro que casi no me lo puedo creer). Lo único que me preocupa es, ¿qué será de mí cuando me canse de todo esto? ¿Por qué tiene Blizzard que estar preparando otros juegos que no sean Diablo 3? Si hubiese una ampliación nueva de Diablo cada año, mi felicidad sería completa.

Ahora mis compañeros de redacción me señalan con el dedo y se burlan de mí: "le has puesto un nueve a una ampliación que sufre ralentizaciones", me dicen. Y yo respondo: "¡No pude evitarlo, Diablo me obligó a hacerlo!"

Gabriel, alias Gabusan el nigromante, alias Gewen la amazona, alias AtorElPoderoso el bárbaro, alias Brujilda la hechicera, alias TipoDuro el paladín, alias LaProfesional la asesina, alias Cajetín el druida.

Gabriel Pérez-Ayala

Diablo II Lord of Destruction

(Blizzard / Havas)

La batalla final

7,8

4.995 ptas/ 30,02 €
Requiere: Diablo II y haberse terminado el juego
Jugadores: 1 o varios
www.blizzard.com

Además de un quinto acto para Diablo II y añadir todo lo que cabe esperar en una expansión, Blizzard ha solucionado un importante aspecto que fue muy criticado en Diablo II: la resolución gráfica. No es que hayan hecho grandes maravillas, pero entre esta pequeña mejora y todas las novedades, el juego recupera vida para un periodo considerable.

Tras derrotar a Diablo por segunda vez, enviándole al mismo abismo al que ya habías enviado a Mefisto, el arcángel Tyrael te encomienda una nueva tarea: acabar con Baal, Señor de la Destrucción, que está sembrando el caos en el último reducto de la Orden.

A tal fin, Tyrael te abre un portal en Pandemonium que te conduce a una montaña sagrada, Arreat, que Baal y sus hordas asedian. La ciudadela de la montaña está a salvo de momento, pero la mayor parte de los guerreros bárbaros que la defendían han perecido en combate. Los bárbaros son un pueblo orgulloso y no se dejan ayudar fácilmente, así que, encima, tendrás que demostrar tu valía. Que en tu currículo ponga que te has cargado a Diablo y Mefisto no cuenta, ellos quieren ver para creer. Así, tu primera misión es eliminar a uno de los lugartenientes de Baal.

La tarea no es demasiado difícil para un personaje de nivel 30, aproximadamente. Pero, antes de continuar explicándote los detalles de esta expansión, es necesario resaltar un par de detalles. El primero es que, como expansión que es, Lord of Destruction no sólo exige tener instalado Diablo II, sino que te lo hayas terminado para poder acceder al Acto V.

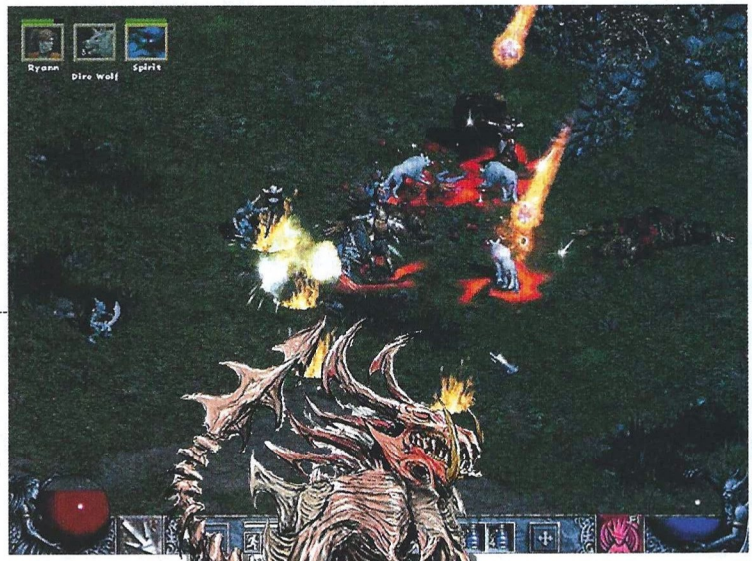
El segundo detalle es que los dos nuevos personajes, la asesina y el druida, están ahí para tu uso y disfrute, pero si quieres jugar el Acto V con ellos, tendrás que empezar Diablo II desde cero y jugártelo enterito con uno u otra. Hagas lo que hagas, el nivel de dificultad del Acto V es algo mayor que en los anteriores, como consecuencia de una progresión lógica.

Ya sabes que hay nuevos personajes, monstruos y objetos. También un par de secuencias animadas y gentes que te ayudarán en tu última misión contra el mal (hasta Diablo III, si llega algún día). Además de todo esto y el cambio de resolución opcional a 800 x 600, hay otras novedades dignas de mención.

La más notable es que en el diseño de los escenarios se han incluido elementos interactivos como torretas, muros y puertas que puedes destruir, aunque en algunos casos son armas de doble filo, pues también pueden servir al enemigo para vapulearte.

Algunas criaturas forman parte activa del escenario, como las catapultas que asedian Arreat, mientras que otras lo utilizan para atacarte, como los pequeños demonios que suben a las torretas para chamuscarte con imponentes llamaradas.

El sistema de juego no ha cambiado en absoluto, salvo que ahora dispones de algunas ranuras más en el inventario. En cuanto a la opción multijugador, merece la pena acudir a la web de Blizzard para



responder a todas las preguntas que puedan surgirte acerca de la exportación de personajes, las nuevas posibilidades y los posibles problemas que puedan presentarse en cuanto a compatibilidad se refiere, ya que el manual no aclara prácticamente nada.

Si eres de esos jugadores que se recorren los mapas de cabo a rabo, cogiendo todos los objetos habidos y por haber tratando de identificarlos y descubrir su utilidad, catalogando los monstruos y haciendo auténticos sacrificios de horas de sueño en aras de la progresión de tu personaje, ya puedes ir comprándote varias toneladas de café para aguantar interminables noches en vela con Lord of Destruction.

Si, por el contrario, has terminado Diablo II de una forma bastante directa sin perder el tiempo en localizar absolutamente todo lo que los programadores han puesto ahí dentro, esta expansión te proporcionará algún tiempo más de diversión, pero al fin y al cabo sólo es un capítulo más en la historia completa y no te dará más que los anteriores.

Quizá tanto esta expansión como el propio Diablo II fueran concebidos para los fanáticos del juego que todo lo quieren tener y explorar, así que para ellos resultará sobresaliente poder perseguir a Baal hasta la muerte.

Para el resto de los mortales, entre los cuales me incluyo, Lord of Destruction tiene algunas cosas que ya debería haber tenido Diablo II (como la dichosa resolución en 800x 600) y no hace sino extender, como buena expansión, el resto de sus componentes. El guión, las animaciones y otras posibilidades habrían dado algo más de sí, vistas las reiteración en la batalla entre el cielo y el infierno.

Aún desconocemos el proyecto secreto de Blizzard que se desvelará el próximo septiembre en Londres, pero sí sabemos que no se trata de una secuela de Starcraft. Probablemente, tampoco de Diablo II. Warcraft III aún no ha salido, así que, ¿qué queda? Quizá un título donde, para variar, puedas ser el malo de la película, como sucedía en Dungeon Keeper. Y si no es así, ahí queda como sugerencia. Mientras tanto, seguiremos jugando a héroes de leyenda con el flamante druida y la atractiva asesina, invocando elementos de la naturaleza y animales o empleando el sigilo para acabar con el maligno. ¿Quieres saber más acerca de ellos? Déjate mil duros en una tienda.

José Mª Martín

El destructor 4,0

Es lícito sacar una expansión de cualquier juego, pero miremos objetivamente lo nuevo que ofrece Lord of Destruction: 6 misiones, 2 personajes, más bicho y objetos, un poco más de argumento. Fin de la oferta. Ahora veamos los requisitos para jugar: tener Diablo II (lógico) y habérselo terminado.

Me da igual que sea una expansión y que el quinto acto sea una prolongación de la historia: no me gusta estar forzado a jugarme de nuevo todo el juego con el Druida y la Asesina para poder disfrutarlos en la expansión. Además, aunque la dificultad sea mayor en la expansión que en el original, no es lo mismo que enfrentarse con el dichoso Diablo al final del juego.

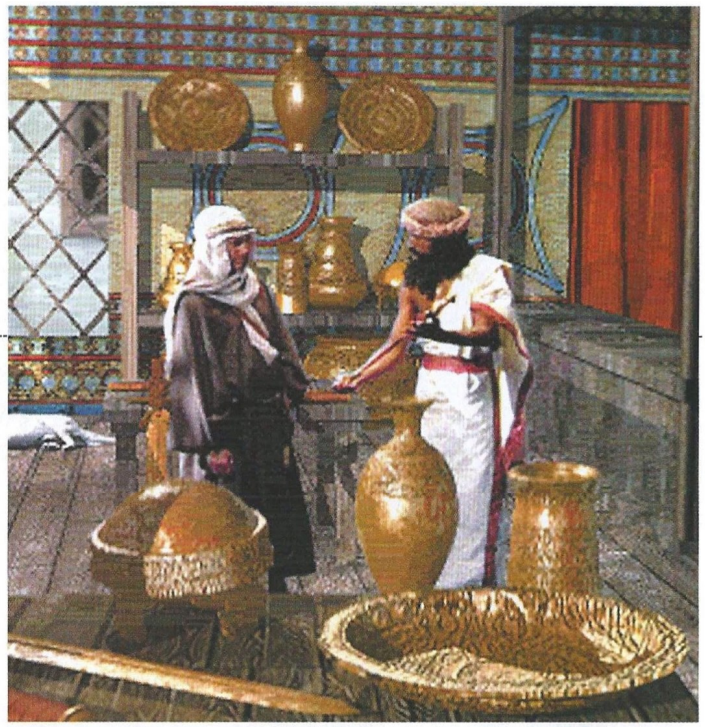
Pero no acaban aquí mis quejas: no hya música nueva, hay que hacer malabarismos para seguir jugando en Battle.net con personajes de la expansión y los antiguos y, de todas formas, el precio me parece excesivo para lo que me dan. Además, no sé si será verdad o no lo que cuentan en algunos foros de Internet afirmando que todo esto ya estaba en Diablo II, incluso la resolución en 800x600, pero desde luego, no recomiendo esto. **Daniel Martín**

El Quijote de Blizzard 9,0

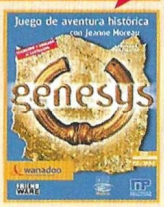
Casi puedo oír los quejicas de siempre entonando su cantinela: "ay, es que es muy caro…", "es que solo trae dos personajes nuevos…" Yo digo: ¡pamplinas! Lord of Destruction es una expansión tan revolucionaria para Diablo 2 como lo fue *Brood Wars* para *Starcraft*, y la mera idea de prescindir de ella resulta intolerable. El 5º acto es el mejor con diferencia, con interesantes recompensas para las misiones, conceptos originales (como las catapultas y las barricadas), nuevos monstruos y un apoteósico final. Inolvidables los criminales locos, que actúan como suicidas explosivos y las entrañables súcubos, que regresan desde el primer Diablo más cañeras que nunca. Los variados objetos nuevos y las funciones de armamento secundario y gestión del mercenario (lo resucitas, lo armas, le curas y te acompaña a todos los actos) suponen suculentos alicientes, por no mencionar a los dos personajes nuevos y los innumerables pequeños detalles que te hacen la vida más fácil (¡como el alijo ampliado!). Solamente me mosquea que, tras instalar la expansión, el juego ha empezado a sufrir ralentizaciones ocasionales, pero no pienso dejar que eso me chafe la diversión. **Gabriel Pérez-Ayala**

Genesys
(Galilea / Friendware)

Lección de historia



6,0

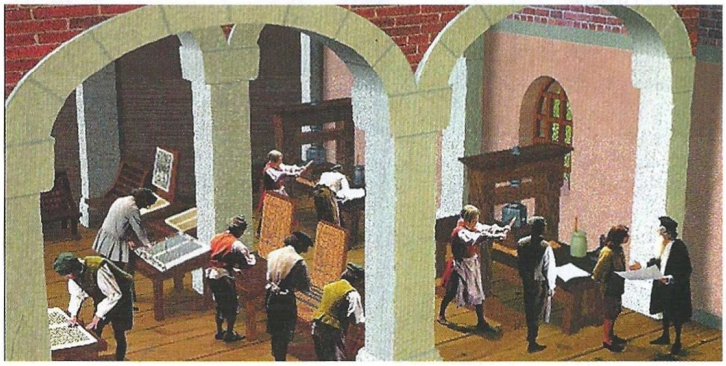


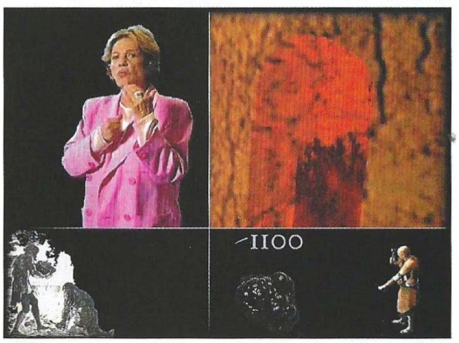
6990 ptas/ 42,01 €
Requiere: PII 166, 16 Mb RAM
Jugadores: 1-5
www.friendware.es

Software educativo... ¿para qué sirve? Durante años, los bretones han estado investigando la manera de unir conceptos tan dispares como el ocio y el aprendizaje en libertad, igualdad y fraternidad. Este Genesys se perfila como uno más de tantos productos encaminado a tan loable fin.

En este caso, el objeto del "juego", por llamarlo de alguna forma, es superar unos puzzles relacionados con las diferentes edades de la Humanidad, empezando con la prehistoria y continuando a partir de ahí hasta la era contemporánea. Para ello, al jugador se le ofrece una serie de pantallas que muestran la vida cotidiana de la época en cuestión.

Lo inusual de este planteamiento es que, lejos de adoptar la identidad de algún héroe anónimo que se pasea por el escenario desde una perspectiva en primera o tercera persona, el jugador se pone más bien en el papel de un espectador al que nadie ve ni oye, si bien eso no quiere decir que no pueda interactuar con el entorno. Valiéndose del cursor del ratón, va pinchando con el botón izquierdo en los actores y en los objetos del escenario para meter una copia de los mismos en su inventario, como si fuesen piezas. Pinchando con el botón derecho, los actores hacen una pequeña representación teatral que no sólo está encaminada a dar color local y realismo a la escena, sino que a veces proporciona información valiosa para resolver los puzzles propuestos. Espiar la conversación entre un maestro fundidor y su aprendiz puede revelar las medidas de metal necesarias para crear un brazalete, por ejemplo. El cursor del ratón muestra gráficamente cuándo se puede pinchar en un personaje con cualquiera de los dos botones, de manera que no hay confusión posible. Además, mientras un actor representa su papel, se puede ir recogiendo piezas de puzzle por el escenario sin temor a interrumpir su actuación.





Actores frustrados

La mayor alabanza del juego se la llevan precisamente a los actores, que están perfectamente integrados con los paisajes virtuales gracias a una cuidada técnica de pixelación. Realmente, esta gente se mete a fondo dentro de su papel y sus interpretaciones son de matrícula de honor. A la mujer esa que, embadurnada de barro y suciedad, se rasca la cabeza para luego comerse uno de sus propios piojos deberían darle un Oscar, o algo así, porque es que lo clava. Por desgracia, a veces el programa corta la actuación de los actores antes de que acaben: "la tierra tiene que cocerse lentamente para que no..." ¡Qué crueldad, déjenles terminar, que lo hacen muy bien! Parece mentira que en un producto como Genesys, que presume de un acabado lujoso y de unos altos costes de producción, se cometa un error técnico de

este calibre. Probablemente, la duración de los diálogos está supeditada a la duración de las animaciones, y a pasarlos del francés al español, nadie se ha preocupado de hacer que coincidan. No es un fallo gordo, ya que sólo ocurre de vez en cuando, pero cuando lo hace resulta bastante fastidioso.

¿Y qué hago ahora con esto?

Las piezas recogidas se utilizan en la pantalla de enigma para resolver un sencillo puzzle de temática histórica, como por ejemplo aprovisionar un barco mercante con los elementos necesarios para poder fletarlo. Estos puzzles están salpicados con algunos elementos interactivos que rompen la monotonía de pinchar y arrastrar para ver si la pieza encaja. Por ejemplo, después de encontrar y colocar correctamente el palo y la madera, hay que hacer clic repetidamente en ellos para frotarlos y así producir fuego. Casi podemos imaginar uno de esos usuarios, que no ha conocido un videojuego de verdad en toda su vida, dando palmas de gozo con el descubrimiento. Qué lejanos parecen ahora los puzzles de Monkey Island…

El caso es que las piezas no sólo se obtienen pinchando en las pantallas de escenario, sino que también están escondidas en las fichas de documentación histórica.

El jugador tiene que valerse de los hipervínculos y del siempre útil botón de retroceso para navegar de una ficha a otra, como si estuviese recorriendo una especie de laberinto abstracto. Obviamente, calarse las gafas de lectura y examinar con atención el contenido de los textos sería lo ideal, pero eso sería asumir una decidida vocación académica por parte del jugador. No es por dar un disgusto a los diseñadores del juego, pero lo normal es acabar pinchando como un poseso por las imágenes ilustrativas para intentar conseguir las piezas que faltan cuanto antes y olvidarse de la culturización.

Genesys es un producto dirigido a unos gustos muy particulares, así que es difícil emitir un juicio objetivo. Se nota que se han dejado una pasta para hacerlo, entre actores, vestuario, maquillaje y consultores históricos. Salvo por el detalle de las frases cortadas, el acabado es muy bueno. Quienes busquen un título entretenido con componentes didácticos, muy en la línea de algunos de los productos de Cryo, encontrarán en Genesys una muy buena opción, mientras que quienes estén acostumbrados a otro tipo de juegos, harán mejor en olvidarse de él.

Gabriel Pérez-Ayala

Jeanne Moreau, la diva

La anfitriona de este documental interactivo no es otra que la inefable Jeanne Moreau, una rotunda y carismática mujer de crepuscular atractivo que constituye uno de los referentes más importantes del cine europeo de los años cincuenta y sesenta. Ha trabajado con directores de la talla de Louis Malle, Orson Welles y Luis Buñuel, y en sus años de juventud se la consideraba un auténtico *sex symbol* de su época. El éxito en cada uno de los puzzles de Genesys se recompensa con una intervención de Jeanne, que hipnotiza a la cámara con sus fascinantes explicaciones acerca del progreso de la humanidad a lo largo de los siglos. Habrá quien la considere una vieja gesticulante que suelta un rollo insufrible (ya se sabe que sobre gustos no hay nada escrito), pero los programadores han tenido la bendita inspiración de hacer las disertaciones de madame Moreau opcionales (basta con pulsar espacio para saltárselas), de manera que sus detractlores pueden ir directamente al grano.

La historiadora 6,2

Es un híbrido entre una enciclopedia multimedia y una aventura gráfica, pero la verdad es que al final no llega a ser ni una cosa ni otra. Cierto es que cuenta con una base de datos históricos desde el principio de los tiempor maravillosamente narrada por la actriz Jeanne Moreau, pero las lagunas son bastante amplias. Cuenta a grandes rasgos los acontecimientos más importantes y decisivos de la historia del hombre, pero deja otros muchos fuera, dejando al usuario con las ganas de ver representadas y los datos de épocas tan esplendorosas como el Imperio Romano. Respecto a la aventura gráfica, se centrará en una serie de escenarios interactivos que aparecerán después de cada narración. Cada uno de ellos reflejará fielmente un periodo histórico y podremos recoger objetos, escuchar conversaciones y disfrutar de los sonidos y efectos. Los objetos de los escenarios y la base de datos son básicos en los enigmas que plantea el juego y quizá esta sea la parte más entretenida, aunque lo único que me hacía seguir con el juego era saber si los enigmas eran más o menos difíciles y lo son. Una vez que lo sabes no merece la pena dar más vueltas, a pesar de poseer dos CD-ROMs. **Esperanza Navas**

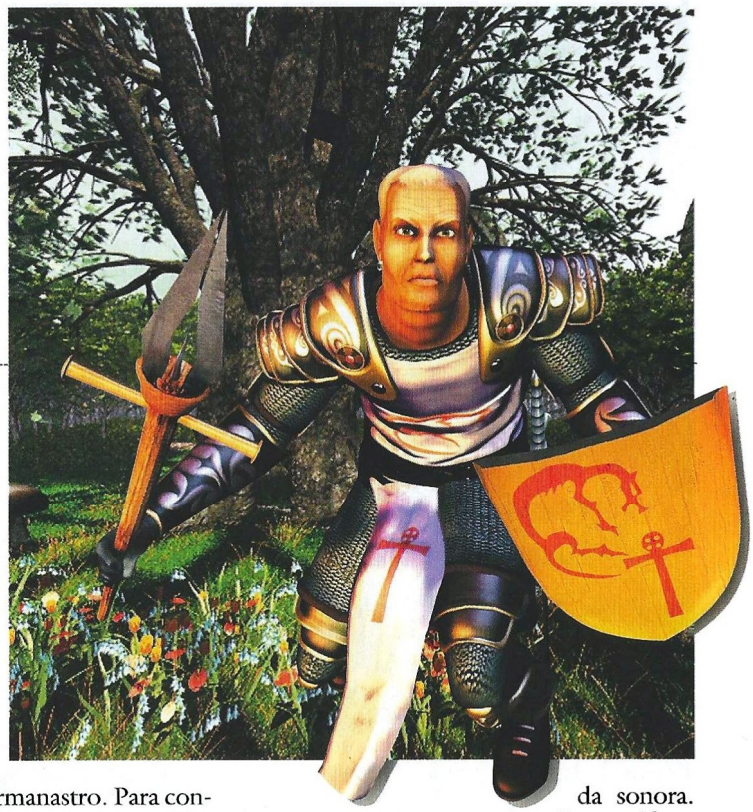
La abuelita 6,0

La historia de la humanidad es larga, muy larga y seguro que te hace un poco más larga después de pasarte un rato elucubrando cómo resolver los dichosos enigmas que se te presentan a lo largo del programa. Y digo programa porque lo que se dice juego, pues no es, al menos en su sentido estricto. El título está pensado a modo de aventura gráfica e incluye muchos puzzles para resolver, pero eso es todo lo que hay de jugabilidad. El resto del contenido es 100% educativo y cultural. Es decir, lo que de verdad abunda es la historia narrada, desde el Big Bang hasta nuestros días, aunque con algún que otro olvido, todo hay que decirlo. El interfaz está muy cuidado y resulta fácil de manejar incluso para un niño. De hecho, los escenarios del principio me traen reminiscencia de los *calquitos*. ¡Qué tiempos! Eso mismo es lo pienso cuando veo aparecer a una Jeanne Moreau entradita en años y recuerdo cómo era de joven (tanto ella en "Jules et Jim" y yo con mis calquitos). Me consuela saber que ella supera los 70 años y a mí todavía me queda bastante para alcanzarlos. Si buscas culturizarte despacito, éste es tu programa. Felicidades a los responsables de la localización. **Mónica Revilla**

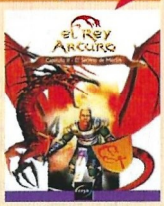
Rey Arturo Capítulo II - El Secreto de Merlín

(Cryo / Cryo)

Si el rey Arturo se levantara...



5,0



5.990 ptas/ 36 €
Requiere: PII 300, 64 Mb RAM, aceleradora 3D
Jugadores: 1
www.arthur-game.com

Pocas épocas despiertan tanto interés como la sangrienta y misteriosa Edad Media. Con Rey Arturo II Cryo ha decidido representar este mundo mágico respetando su contexto histórico y ofrecer un título de aventuras épicas que nunca sería aprobado por el famoso rey y sus nobles caballeros.

Plagados de maravillosas historias reales y de leyendas llenas de magia y fantasía, los siglos que comprenden la Edad Media fueron claves en el devenir de la humanidad. Y si hay un referente en el que enseguida pensamos cuando nos hablan de aquella época ése es el Rey Arturo y sus caballeros de la Tabla Redonda. Este personaje de leyenda ha acompañado al hombre desde que se conocieron sus aventuras y sus caballeros han sido un inmejorable ejemplo de valor y nobleza. Desgraciadamente el juego que aquí analizamos no está a la altura de una época tan interesante, misteriosa y oscura; ahora veremos porqué.

Nos situamos en la Inglaterra del siglo VII. El imperio romano da sus últimos coletazos y la cristiandad y las tradiciones celtas se enfrentan por el liderazgo en una sociedad convulsa.

En este contexto surgen el Rey Arturo y sus fieles caballeros de la Tabla Redonda, cuyas aventuras reflejan a la perfección lo que fue aquella época. El juego tiene un claro protagonista: Bradwen, un caballero que tras la muerte de su padre es expulsado del reino por su hermanastro. Para conseguir justicia y recuperar sus tierras debe convertirse en caballero de la Tabla Redonda. Al igual que los otros títulos de la serie "Leyenda" (La Máquina del Tiempo, Odisea), Los Caballeros del Rey Arturo utiliza el sistema Cryogen, que combina fondos prediseñados con personajes y objetos 3D en tiempo real. Ha sido incluida una enciclopedia de leyendas celtas para que los usuarios puedan comprender mejor el contexto de aquella época.

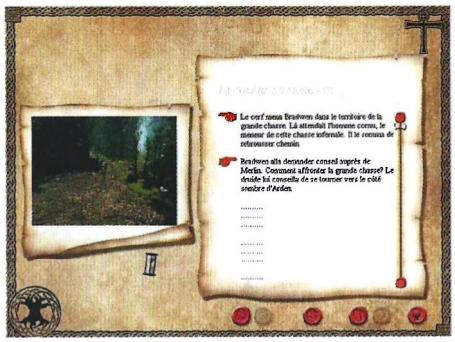
Esta rivalidad entre creencias y tradiciones ha hecho que los desarrolladores hayan ofrecido al usuario dos alternativas básicas, así que al principio del juego se puede escoger entre ser un héroe celta o cristiano. La aventura variará dependiendo de los caminos elegidos en la misma: los diálogos, enigmas a resolver, la interacción con los otros personajes de la historia, todo cambia según las decisiones que tomemos.

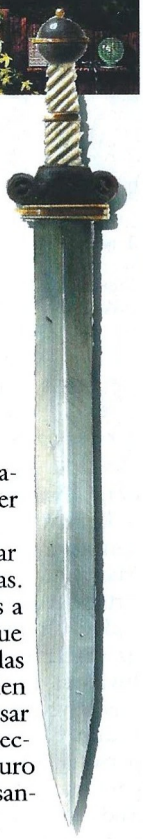
En general se puede decir que el juego tiene una aceptable ambientación al más puro estilo medieval, tanto por los entornos, paisajes, vestimentas y demás elementos visuales como por los efectos y la banda sonora.

Los gráficos se componen de modelos 3D sobre fondos trabajados previamente, y aunque no aportan nada reseñable son suficientes para ofrecer verosimilitud a una historia tan compleja y atractiva.

Sin grandes despliegues los personajes han sido confeccionados para cumplir su papel con un aprobado raspado por presencia y número de movimientos: al final consiguen darle vida al juego aunque en conjunto no pasan de ser aceptables, algo difícil de comprender si tenemos en cuenta los tiempos que corren cuando hablamos de la evolución de los gráficos creados por ordenador.

Lo mismo puede ser aplicado a los escenarios, que se componen de fondos extremadamente inútiles en lo que respecta a su interactividad. Si a esto añadimos que las opciones y posibilidades que ofrecen en cuestión de atajos y caminos alternativos, nos encontraremos con un panorama muy decepcionante. Es cierto que el aspecto gráfico de un título de aventuras como éste pasa a un segundo plano respecto a lo re-





almente importante: la historia y su desarrollo. Sin embargo, esto no debería ser excusa para dejar de esforzarse en conseguir resultados espectaculares en todos los aspectos del juego. La preocupación por un ambicioso despliegue visual no es incompatible con la creación de un buen producto de éste o de cualquier otro género.

La manejabilidad no mejora el panorama. La elección de los puntos de vista desde los que se sigue la acción es a veces inexplicable por su poca operatividad. En ocasiones me vuelvo loca intentando guiar al personaje por una simple cuestión de cambios de orientación sin sentido aparente. Vamos, un follón totalmente evitable. Sin embargo el principal problema del está en un interfaz, atractivo a primera vista, pero que ofrece demasiadas complicaciones de uso al principio. La falta de información sobre los objetivos inmediatos del juego y las mejorables propiedades intuitivas hace que las primeras intentonas sean un poco frustrantes por la falta de resultados y pistas útiles, pero una vez cogido el truco al sistema de juego todo es mucho más fluido y la experiencia deja de ser tan irritante.

La trama es otra cuestión: aunque no consigue aprovechar todas las posibilidades y el encanto de la mitología medieval, sí ofrece muchos de los atractivos de las historias épicas de la Edad Media, misterios, magia, combates, batallas, héroes, villanos, etc. Además está avalada por la que es sin duda la aventura más famosa del género: el Rey Arturo y los Caballeros de la Tabla Redonda. Podemos seguir la historia desde dos puntos de vista en función de los orígenes y creencias de nuestro héroe Bradwen: el tipo de aventura cambiará dependiendo de si queremos que este valiente caballero sea celta o cristiano. El argumento ofrece los suficientes giros y sorpresas para proporcionar una aventura con ritmo e interés. Como es habitual en este tipo de juegos nos encontraremos con gran cantidad de personajes con los que debemos interactuar, objetos que tendremos que descubrir y recoger, mapas que saber interpretar, enigmas que resolver, etc. Todo esto está muy bien, sin embargo después de avanzar en la historia nos queda un regusto raro, y la sensación de que se podría haber hecho mucho más.

No podemos recomendar un título con tantas carencias. Sin embargo, los aficionados a los juegos de aventuras y que disfruten con el encanto de las historias medievales pueden encontrarlo divertido y pasar un buen rato con él. Los aspectos positivos de este Rey Arturo II, unidos a la siempre interesante ambientación medieval, le llevan a ganarse un aprobado muy justito, aunque para próximas versiones me gustaría ver las mejoras necesarias para hacerlo merecedor de esos valientes caballeros de la mesa redonda en los que ha sido inspirado.

Mónica Revilla

El *anti-secuelas* 4,3

La única explicación que tiene esta segunda parte es que desde el principio el juego se planteó por entregas. Digo que es la única explicación porque la primera parte era suficientemente mediocre como para no merecer continuaciones. El problema está en que la segunda parte es tan mediocre como la primera. De nuevo vamos a recorrer los mitos artúricos de la mano de Bradwen desde el punto de vista cristiano y desde el celta. El trabajo de documentación es impresionante, una joya para cualquier aficionado a ese tipo de historias pero, por desgracia, para acceder a la documentación tenemos que pasar el juego, que es bastante aburrido. Es una aventura gráfica, pero la jugabilidad es lamentable (te puedes tirar un ratito delante de una puerta hasta encontrar el sitio exacto en el que empujar), el ritmo destaca por su ausencia (las vueltas de escenario en escenario con el caballito que aprendimos a odiar en la primera parte, siguen siendo buena parte del juego). Los gráficos también son bastante pobres, con un número mínimo de polígonos por personaje.

Javier Sevilla

El rey Arturo 3,0

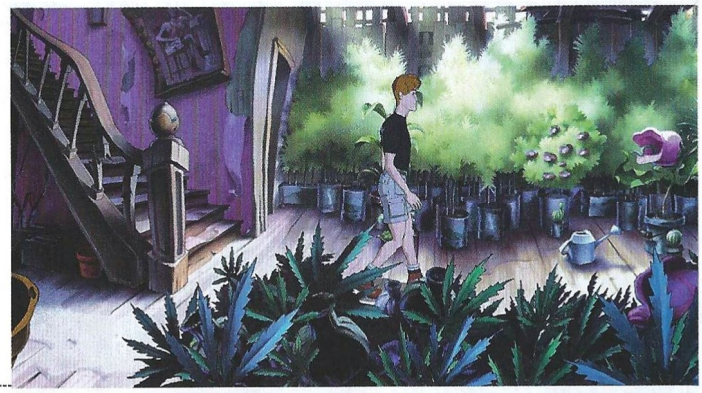
Quién diablos se supone que es el Rey Bradwen? Uno espera meterse en el papel de Sir Galahad, Sir Lancelot o algún otro célebre Paladín de las leyendas artúricas y, en vez de eso, se encuentra con este fulano al que pretenden hacer pasar por el más extraordinario caballero de la mesa redonda. Ya sea cabalgando en su burro (¡que no me intenten convencer de que eso es un caballo!) o a pie, Bradwen se enfrenta a bruscos y arbitrarios cambios de cámara que le desorientan y a paredes invisibles que le impiden el paso. Desprovisto de un soporte de gamepad que le ayude en sus desplazamientos, Bradwen se las ve y se las desea incluso para iniciar conversación con los lugareños, que le exigen situarse en una posición exacta para prestarle atención. Al principio se puede escoger entre una historia de tradición céltica o cristiana, pero en cualquiera de los dos casos el juego induce a la frustración y el aburrimiento más pertinaces. Ni siquiera los gráficos son dignos de destacarse, con fondos prerrenderizados que contrastan bruscamente con los pobres modelos tridimensionales de los personajes.

Gabriel Pérez-Ayala

Runaway-A Road Adventure

(Pendulo Studios / Dinamic)

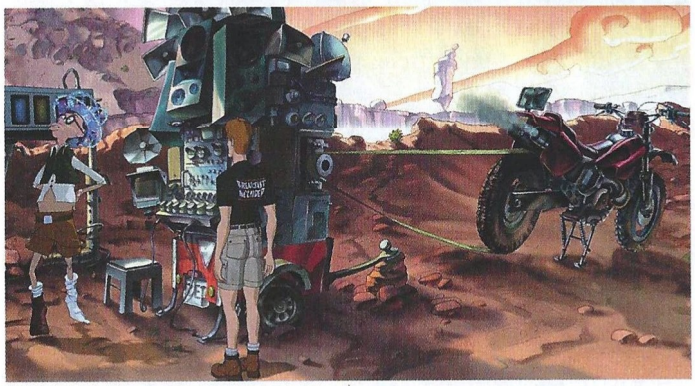
Sin ideas nuevas



6,0

2.990 ptas/ 17,97 €
Requiere: PII 166, 32 Mb RAM
Jugadores: 1
www.dinamic.com

Primero La Fuga de Monkey Island, luego The Longest Journey... y ahora Runaway – A Road Adventure. Parece que, después de todo, no corren tan malos tiempos para los aventureros gráficos, aunque cabe preguntarse hasta que punto es apetecible, hoy en día, una aventura de corte clásico en lugar de un producto que intente innovar.



El aficionado a las aventuras gráficas es una especie de abuelete entrañable que añora los buenos tiempos en los que jugaba a Day of the Tentacle y Grim Fandango, mientras se lamenta de que hoy en día ya no se hagan juegos tan buenos como los de antes. Mantiene la vana esperanza de que LucasArts se anime a desarrollar otra aventura de Indiana Jones o que alguna editora se decida a sacar Simon The Sorcerer 3D o Stupid Invaders de una vez en nuestro país. Mientras, malvive a base de Dráculas, Road to Indias y demás subproductos en primera persona, a los que se ve obligado a recurrir para mantener su afición por el género. No es de extrañar que, cuando por fin aparece una aventura gráfica de corte clásico como Runaway, se abalance sobre ella con la pasión de un chihuahua hambriento al que le han dado un muslo de pollo a medio roer.

Bienvenido a la aventura

Pues sí, ésta es una aventura de corte clásico, de "point & clic", como dicen los ingleses. ¿Y en qué consiste eso? Pues, básicamente, se presentan un escenario y un personaje y el jugador lo único que tienes que hacer es indicarle al susodicho personaje lo que quiere que haga mediante un cursor controlado por el ratón. ¿Que quiere que ande hacia un punto determinado de la pantalla? Pues hace clic en el sitio hacia el que quiere que vaya. ¿Que quiere que salga por la puerta? Pues hace clic en la puerta. ¿Hay un objeto que quiere examinar? Pues hace clic en el objeto. Fácil, ¿no? Cualquiera que sepa desenvolverse en Windows puede empezar a jugar inmediatamente sin importar su experiencia o destreza como jugador de videojuegos.

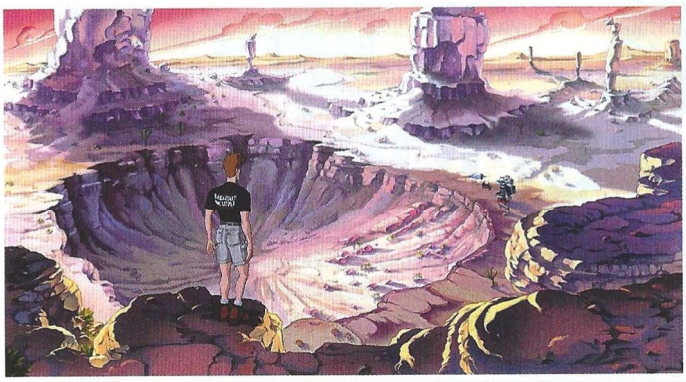
Los autores de Runaway han tenido muy en cuenta esta faceta tan atractiva del género y han procurado mantener el interfaz bien simple e intuitivo. Otro de los grandes reclamos de las aventuras gráficas es que cuentan historias muy elaboradas y protagonizadas por personajes interesantes y pintorescos, dando la oportunidad al jugador de meterse en el papel del héroe. A continuación, vamos a analizar en profundidad estos dos elementos de Runaway: la historia y el interfaz.

Una historia de película

La historia de Runaway está narrada por el propio protagonista, Brian, que asegura haber vivido acontecimientos extraordinarios que han cambiado su vida para siempre. Este pequeño artificio ha permitido a los programadores conectar los seis episodios de los que consta la aventura de forma fluida, ya que entre episodio y episodio aparece Brian sentado en una silla recapitulando lo sucedido en el episodio anterior y realizando la introducción al siguiente.

También sirve para conocer un poco mejor las motivaciones y sentimientos del personaje, con lo cual es más fácil identificarse con él y cogerle simpatía. Además de esta labor de narración, hay una serie de escenas de vídeo pregrabadas que desarrollan algunos de los acontecimientos que suceden antes, durante o después de las acciones emprendidas por el jugador en cada episodio. Dichas escenas tienen una fuerte inspiración cinematográfica y utilizan una mezcla de dibujos en 2D y gráficos en 3D que ofrece resultados irregulares desde un punto de vista artístico. Al menos, se las apañan para no romper con la estética de los gráficos que se usan para el juego, lo cual crea un efecto de cohesión ciertamente loable.

Las técnicas cinematográficas se extienden también al argumento, que abunda en pequeños homenajes a conocidos clichés y filmes *hollywoodienses* (como *Priscila, Reina del Desierto*, por ejemplo). La historia transcurre en nuestra época y, aunque no es cuestión de revelar aquí más de lo necesario, podemos adelantar que hay gangs-



ters, ritos vudú y mozas en apuros. Sobre esta base, Brian visita exóticas localizaciones, como un hospital, un museo arqueológico o un pueblo estilo lejano Oeste medio abandonado.

También conoce a los estrafalarios personajes de rigor, como un chalado inventor que ha creado una máquina para comunicarse con los extraterrestres o un encargado de la limpieza macarra que no es capaz de andar sin seguir el ritmo de la música de su *walkman*. Cabe destacar a un personaje secundario muy importante, Gina, que es el auténtico catalizador de la acción. Ella es la motivación principal que tiene Brian para enfrentarse al peligro y la razón por la que nuestro héroe evoluciona de ser una especie de ratón de biblioteca a un McGyver capaz de resolver las más peliagudas situaciones.

Como bien puede apreciarse en la caja del juego, Gina proporciona una sutil tensión sexual a la aventura, pero definitivamente no es el motivo por el que Runaway ha sido calificado para mayores de dieciocho años. Más bien, esta dura limitación de edad habría que atribuirla a la crueldad de algunas escenas (a un hombre lo matan accidentalmente con una brutal paliza, a otro lo asesinan a sangre fría...) y a la vulgaridad de algunas de las expresiones empleadas en los diálogos. Sorprende que Dinamic no haya tenido la sensatez de incluir una opción con contraseña para censurar el lenguaje y las escenas problemáticas, ya que este tipo de juegos suelen disfrutarse mejor en familia, aparte de que tampoco es cuestión de limitar el público objetivo al que se pretende llegar. Esperemos que la próxima vez tengan más vista.

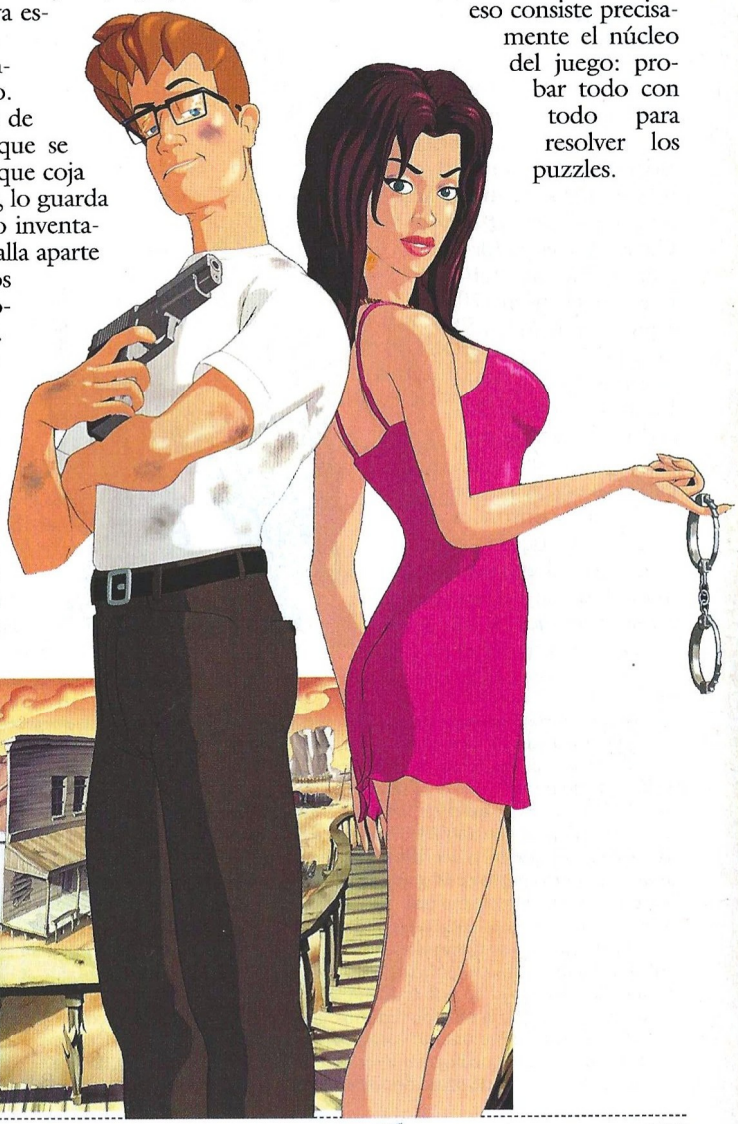
Tu amigo el interfaz

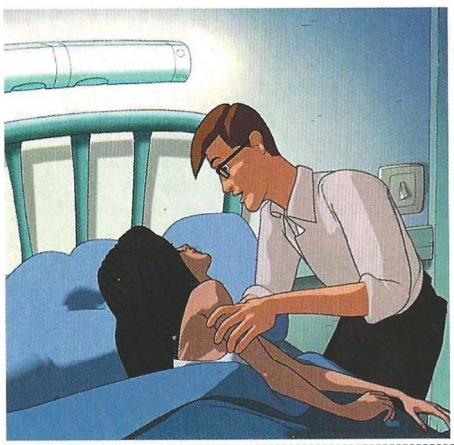
A continuación vamos a analizar con mayor profundidad el interfaz de Runaway. Al pasar el cursor del ratón por un elemento del escenario o personaje, éste se transforma (el cursor, no el elemento) en un icono de lupa cuya pulsación con el botón principal resulta en una breve descripción del objeto por parte del protagonista. Con el botón secundario se accede a una segunda acción de interacción con el objeto (coger) o personaje (hablar). ¡Y ya está! Eso es todo lo que se necesita saber para interactuar con el entorno.

Luego está el tema de los objetos: cada vez que se ordena al protagonista que coja un objeto del escenario, lo guarda en su inventario. Dicho inventario se abre en una pantalla aparte que muestra todos los objetos que se han recogido hasta el momento.

Esto lleva a nuevas posibilidades de interacción, ya que los objetos pueden engancharse al puntero del ratón para acceder a nuevas acciones. Por ejemplo, si se coge el balón deshinchado que se encontró en el baúl de las *Drag Queens* y se hace clic en el fuelle que había en la caseta de los gangsters, la acción realizada sería "intentar hichar el balón con el fuelle". En cambio, si se hace clic con el balón en un personaje, la acción realizada sería "intenta darle el balón a este personaje".

El énfasis está en la palabra "intenta", porque estas acciones avanzadas sólo están permitidas si conducen a un resultado positivo. En el mayoría de los casos, las sugerencias del jugador son respondidas con frases como "no se me ocurre nada", "con eso no conseguiría nada", o "no lo pillo" que se repiten una y otra vez. Y es que en eso consiste precisamente el núcleo del juego: probar todo con todo para resolver los puzzles.





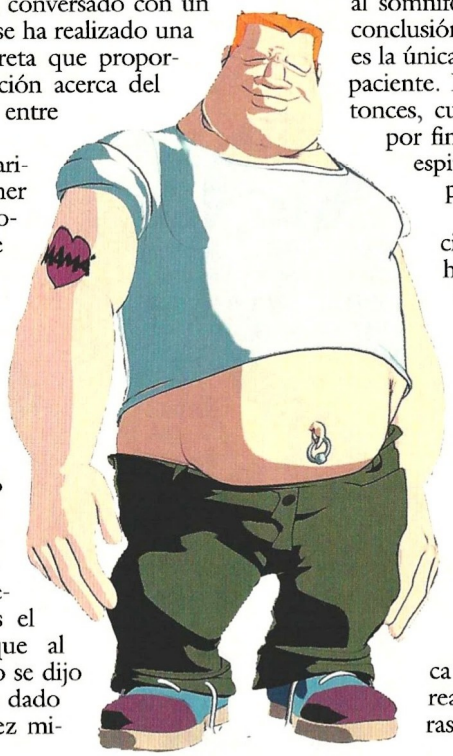
Runaway-A Road Adventura
(Pendulo Studios / Dinamic)

Según se mire, Gina podría considerarse una mujer despampanante, una fresca o simplemente una persona de pésimo gusto para elegir vestuario. Quizá todo a la vez.

Los puzzles, esos grandes desconocidos

Conviene realizar una puntualización sobre los puzzles de Runaway: no basta con descubrir la manera de solucionar un problema, también hay que tener en cuenta el tren de pensamiento y la información de la que dispone el protagonista. En efecto, muchas acciones que en principio son correctas pueden fracasar simplemente porque todavía no se ha conversado con un personaje clave o no se ha realizado una acción anterior concreta que proporciona nueva información acerca del asunto que se trae entre manos.

Un ejemplo lo clarificará todo: en el primer episodio, llega un momento en el que Brian decide que tiene que hallar la manera de despertar a Gina. El jugador piensa que usar el bote de *spray* en la espita anti-incendios podría ser una buena solución, pero Brian se niega a hacerlo, "lo único que conseguiría sería calarme hasta los huesos", dice. Entonces el jugador recuerda que al principio del episodio se dijo que a Gina le habían dado un somnifero. Tal vez mirando en el vademécum Brian encuentre la manera de despertar a Gina, piensa, pero al examinar el libro, Brian responde que no se le ocurre qué buscar. ¿La solución? Bien, primero hay que coger las pastillas de somnífero que hay junto a la cama de Gina. Al hacerlo, Brian lee el nombre del susodicho medicamento. Un nuevo examen del vademécum provoca que Brian, ¡oh sorpresa!, busque ahora información referente al somnífero en cuestión, con la conclusión de que una ducha fría es la única manera de despertar al paciente. Es entonces, y sólo entonces, cuando se puede utilizar por fin el spray para activar la espita anti-incendios y despertar a Gina.



¿Enrevesado? Al principio sí, pero una vez se ha entendido este división entre lo que piensa el jugador y lo que piensa el protagonista, todos los puzzles pueden resolverse mediante lógica.

Otra advertencia que conviene realizar es que los objetos necesarios para resolver los puzzles están escondidos a conciencia por el escenario. A menudo, la única forma de localizarlos es realizar un concienzudo rastreo con el puntero del ratón, desplazándolo por la pantalla milímetro a milímetro para ver si aparece algo que se ha pasado por alto. No es raro encontrarse con problemas aparentemente imposibles, capaces de hacer montar en cólera a la mismísima Madre Teresa, sólo para descubrir que la solución estaba a un píxel de distancia. No en vano en el manual se dedican unos amplios párrafos a insistir en la importancia de examinarlo todo meticulosamente. MUY meticulosamente.

Valorando a Runaway

Runaway es una aventura gráfica hecha con cierta solvencia de medios, así que es un producto altamente atractivo y recomendable para todos aquellos que gusten de este tipo de juegos. Ahora bien, a la hora de darle una puntuación, hay que tener en cuenta a tantas y tantas otras aventuras gráficas que han venido antes que ella.

Bien mirado, Runaway no aporta realmente nada de innovador, ni tiene situaciones tan memorables, puzzles tan ingeniosos o personajes tan interesantes como los de *The Longest Journey*, *La fuga de Monkey Island* o *Grim Fandango*, y eso sólo por mencionar algunas de las últimas producciones que han bendecido al género. Mi recomendación es jugar primero a esos títulos y después a Runaway. Si ya se ha jugado con ellos, o no se pueden conseguir por problemas de distribución, entonces no creo que haya excusa posible para no lanzarse de cabeza a disfrutar de esta *road adventure*, que además tiene el aliciente de estar realizada en España y olé.

Gabriel Pérez-Ayala

El tópico 7,0

El mercado de las aventuras gráficas parece copado por productos franceses del estilo de Versalles, Drácula y compañía, y parece que sólo alguna empresa española se atreve a sacar material más ligerito y digerible. Runaway se encuadra en la línea de estos últimos, con un interesante aspecto visual, muy cercano a los dibujos animados tradicionales. Los escenarios están bastante bien hechos y las animaciones corporales consiguen transmitir perfectamente la sensación de que nos encontramos en una película de animación; lástima que las animaciones faciales, en especial en lo referente a la sincronización con los diálogos fallen bastante.

El argumento se desarrolla como una especie de novela negra por capítulos, llena de mafiosos, policías poco fiables y el típico protagonista que se ve metido en todo el lío por ayudar a la tía buena de turno que se cruza en su camino. Aunque la historia redunda en su buena dosis de tópicos, resulta lo suficientemente interesante como para animarnos a seguir adelante por difíciles y absurdos que lleguen a ser algunos puzzles (¡qué sería de una aventura sin puzzles de solución imposible!).

D.E.

El lógico 6,3

Esta vez Dinamic se sale de sus típicas bases de datos lúdicas para volver al mundo de las aventuras gráficas, y la cosa parece que promete. Para empezar tres CD-ROM insinúan que el juego no lo vamos a acabar en quince minutitos precisamente. La historia, sin ser lo mejor que podamos imaginar y llena de clichés, sí que está apañadilla. La música está muy bien escogida y colabora muy bien en dar sensación de novela negra aunque detallitos del guión hacen que las cosas chirríen (La Iguana Rosa parece un establecimiento hermano de la Ostra Azul). Además, la chica que desencadena todo (preciosa, como no) no puede fiarse ni de la policía y le cuenta todo el pastel al primer tipo que la atropella por la calle, muy lógico.

Como aventura gráfica tampoco es para tirar cohetes, con acciones de lo más estúpido. ¿Si quieres salir de una habitación de hospital usas la puerta? No, mejor salimos por la ventana... En fin, vivir para ver. Los gráficos son tipo dibujo animado estadounidense y tienen muchos altibajos: a veces pegan pero en otras ocasiones revientan la ambientación. Un juego ni bueno ni malo que gana puntos por el precio.

Javier Sevilla

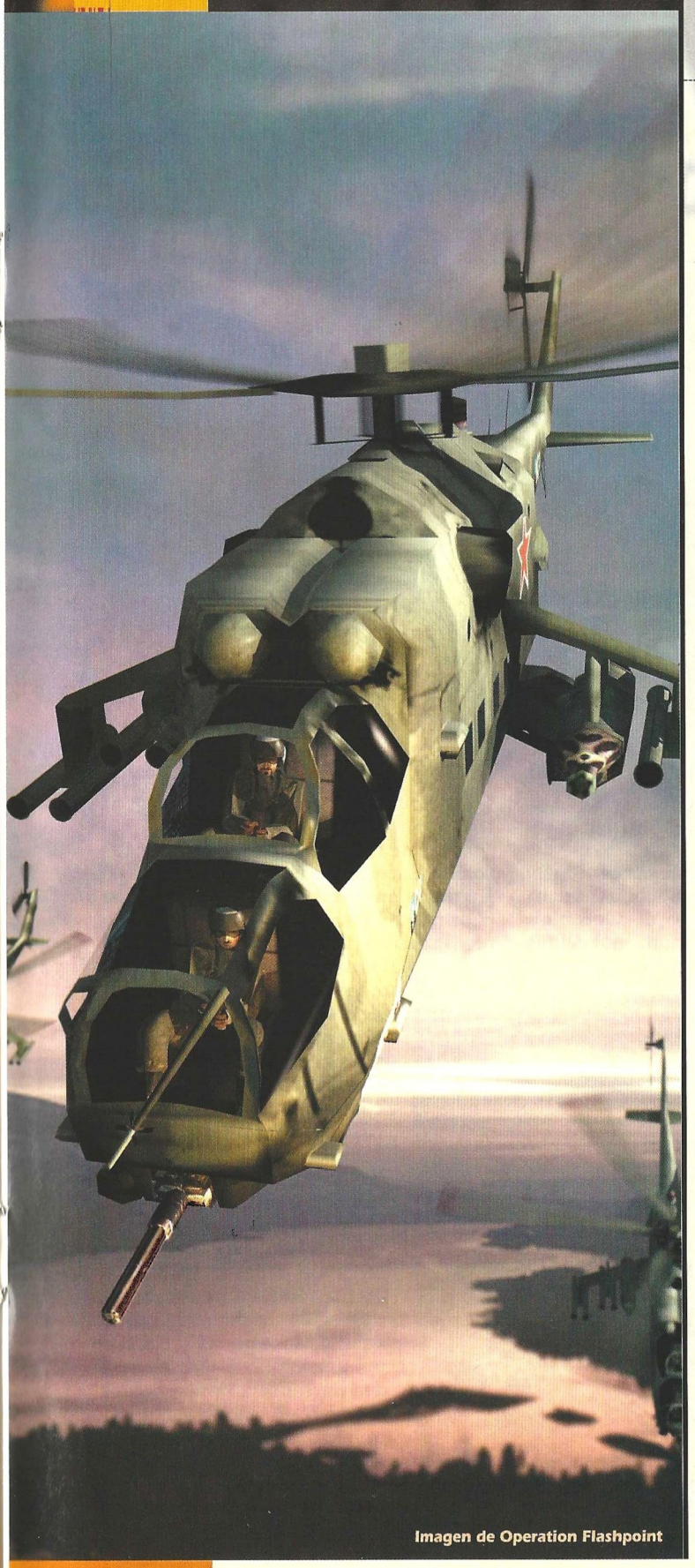


Imagen de Operation Flashpoint

Nuevas experiencias

Los juegos de guerra como Operation Flashpoint, que no los de la película de igual nombre, son un valor en alza o, al menos, eso deben creer en numerosos estudios de desarrollo. En poco tiempo hemos pasado de la prole de Quake a la de Delta Force y Spec Ops en sus múltiples variantes.

No es que los títulos como Unreal Tournament o Counter-Strikecarezcan de seguidores, ni mucho menos, pero existe una creciente tendencia, como pudimos constatar en el E3, a convertir el género de acción en primera o tercera persona en experiencias bélicas con un elevado grado de realismo.

Operation Flashpoint es buen ejemplo de ello, como lo serán en el futuro el impactante Medal of Honor Allied Assault, Hidden & Dangerous 2, Soldier of Furtune 2 y tantos otros. Todos ellos tienen un punto en común: quieren dar un salto cualitativo más allá del simple esquema de avanzar y disparar. Esto no se consigue únicamente con añadir una serie de elementos de juego adicionales tales como poder dar órdenes a un equipo o nuevos movimientos, armas más realistas, etc.

Lo cierto es que, a medida que nos van llegando estos juegos, descubrimos que el secreto está en que logran envolver completamente al jugador en una atmósfera bélica muy cuidada y compuesta por numerosos elementos: efectos de sonido que te dan la sensación de que las balas pasan por uno u otro lado, tensión provocada por la amenaza de caer en el campo de batalla sin haber cumplido la misión, tener que recorrer casi un kilómetro a rastras para que no te descubra el enemigo...

Llega un momento en que te olvidas de porqué y para qué estás allí, no eres consciente de que estás metido en un conflicto entre dos posibles naciones... De hecho, hasta llegas a olvidarte del paso del tiempo y, aunque eres vagamente consciente de la habitación en la que estás, durante todo ese tiempo para ti sólo existe el mundo del juego. Simplemente quieres sobrevivir y cumplir tu objetivo.

Fracasar o vencer son dos formas de volver a la realidad, una obviamente más satisfactoria que la otra. Pero sea cual sea el desenlace, por un rato has escapado de tu realidad.

Ahí está el secreto de los buenos juegos, sean de acción o no, de guerra o de naves espaciales. Cuando un juego consigue eso da igual cualquier tipo de consideración técnica que se pueda realizar: que si los gráficos son mejores o peores, que si las texturas son buenas o malas, que si los personajes flotan sobre el suelo o parecen caminar de verdad...

Lo único que importa es que la experiencia de juego haya sido altamente satisfactoria. Precisamente, es un objetivo que cumplen a la perfección dos de los juegos que analizamos este mes: Operation Flashpoint y Half-Life Blueshift, cada uno dentro de lo que es.

En los próximos meses asistiremos a un largo desfile de títulos de acción que, a todas luces, te proporcionarán experiencias de juego similares o, incluso, mejores, así que no desesperes si por el camino tenemos que aguantar algún que otro accidente como Catechumen, que tiene que haber juegos para todos los gustos. Mientras llegan otros títulos, ponte a prueba con Operation Flashpoint: no te decepcionará.

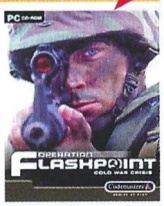
José Mª Martín

Operation FlashPoint

(Bohemia Interactive / Codemasters / Proein)

Aquí se viene a morir

8,5



7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: PII 400, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1 o varios
www.operationflashpoint.com

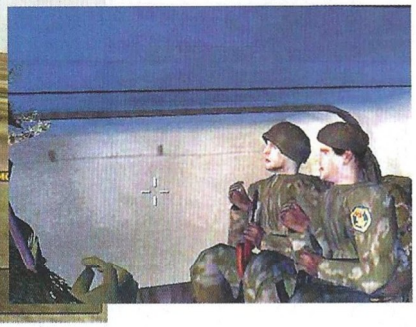
Con el realismo por bandera, Operation Flashpoint es un título que reproduce los conflictos armados con toda su crudeza. Aquí la victoria no se decide corriendo en círculos alrededor del adversario mientras se dispara un lanzacohetes: planificación, tenacidad, sigilo y tácticas militares son la clave del éxito.

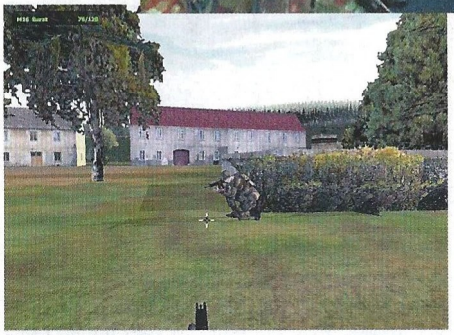
El diseño de las misiones del modo campaña de Operation Flashpoint intenta reproducir de la forma más fidedigna posible la vida del soldado medio en el frente de batalla desde una perspectiva en primera persona. Dichas misiones son considerablemente largas y no se limitan a situaciones de acción inmediata, ya que incluyen tareas tan mundanas como subirse a un camión y esperar a que te lleven hacia a la zona donde tiene lugar el conflicto o pegarse largas caminatas por el campo siguiendo a un vociferante líder. Estas etapas de tedio pueden ocurrir al principio, en mitad, o incluso al final de la misión, después de haber terminado un enfrentamiento con el enemigo. A veces están salpicadas con cortos diálogos que hacen poco por amenizar los largos trayectos. Por fortuna, las *posiciones de reintento* (el equivalente a los *checkpoints* de toda la vida) suelen estar situadas en puntos estratégicos que te ahorran tener que repetir los viajes más largos después de un fracaso.

Bienvenido al ejército

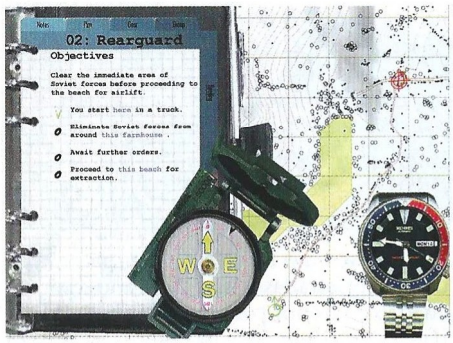
Ah, sí, el fracaso. Una experiencia frecuente para el soldado novato de Operation Flashpoint. Como bien apunta uno de mis compañeros de redacción, fanático de este tipo de simulaciones, "esto es la guerra y no tu típico *shooter* de saltar, correr y disparar a lo loco". Y tiene razón.

En este juego la muerte puede sobrevenirte en cualquier momento y sin avisar. Recuerdo una vez en que me abatieron nada más bajarme del camión de transporte. Me sentí como uno de esos pobres diablos del desembarco en *Salvar al Soldado Ryan*, que son saludados por fuego de ametralladora sin siquiera haber llegado a pisar la playa. Este planteamiento de la muerte frecuente e injusta (que se acompaña de una inspiradora cita célebre sobre el sentido de la guerra y de la muerte) es tremendamente realista, pero hace que el ritmo del juego vaya medio estrangulado. Los tiempos de carga son largos y muchas veces hay que correr un buen trecho del camino (a ratos arrastrándose por el suelo como una lombriz) antes de poder ver siquiera donde está el enemigo. A medida que se progresa con éxito en la misión y que la posición de reintento va quedando atrás, a uno se le van quitando las ganas de hacer heroicidades.





El planteamiento de la muerte frecuente e injusta en la guerra es tremendamente realista, pero hace que el ritmo del juego vaya medio estrangulado



Además de las posiciones de reintento, te dejan salvar la partida cuando quieras, pero sólo una vez por misión. El acierto de esta decisión puede parecer dudoso pero, por otra parte, de alguna manera tenían los programadores que inculcar en el jugador el miedo a la muerte. Debo confesar, no sin cierta vergüenza, que más de una vez me he visto escurriendo el bulto y retrocediendo ante el enemigo, confiando en que mis compañeros pudiesen resolver la situación sin mi ayuda. Simplemente, no quería arriesgarme a morir y a tener que retroceder hasta la última posición de reintento. Por fortuna, no había ningún pelotón de fusilamiento esperándome al final de la misión para castigar mi cobardía.

¡Esto es un infierno!

Pero, ¿quién podría culparme por ello? ¿O es que esperan que me lance contra las balas a pecho descubierto gritando "soy el novio de la muerte"? Para empezar, la mitad de las veces ni siquiera sé donde está el enemigo. Veo que mis compañeros disparan, mueren y corren de un lado a otro obedeciendo las órdenes que les ladra el sargento con su mecánica voz computerizada (se parece a la de los copilotos de los juegos de rally), pero rara vez me entero con exactitud de lo que está pasando a mi alrededor.

En Operation Flashpoint, uno se siente como el novato de un grupo de veteranos que saben lo que tienen que hacer en cada momento y que pasan un poco de ti porque asumen que no vas a serles de mucha ayuda. Los gráficos poco definidos y a menudo borrosos tampoco contribuyen a pintar un cuadro claro de la situación. Por fortuna, el juego proporciona algunas ayudas virtuales, de esas que nunca se podrían disfrutar en un campo de batalla real, y que contribuyen a paliar la sensación de desamparo y confusión que suelen acompañar a las batallas de Operation Flashpoint.

Por ejemplo, si te dicen "Six... target... enemy soldier... eleven o'clock!" (que más o menos viene a significar, con la ayuda de los subtítulos en español: soldado número seis, dispare al soldado enemigo que hay a las once en punto), aparece un reloj que te indica en qué dirección quedan las once en punto. Si tienes que ir a un punto de reunión, dicho punto aparece señalado en la pantalla por una retícula naranja que funciona de modo similar a las de los simuladores de vuelo (estas retículas también muestran otras informaciones importantes, como la posición y distancia hasta el líder del grupo, por ejemplo).

Aún así, el nivel de dificultad sigue siendo muy elevado. Y cuando las órdenes las tienes que dar tú en lugar de recibirlas (no vas a ser un soldado raso toda la vida), pues imagínate el futuro que le espera a tu compañía. Como colofón, apuntar el dato de que algunas misiones en equipo pueden completarse perfectamente habiendo matado únicamente a dos o tres miserables enemigos. Y pensar que yo en Quake 3 los abatía por docenas...

Por tierra, mar y aire

Si tener que pasar por los rigores de la larga campaña se antoja pesado, siempre se puede optar por la inmediatez de la modalidad *single mission*. Estos escenarios, donde a veces te dejan escoger el equipamiento que vas a llevar, son muy variados. Uno de ellos puede consistir en tomar por asalto un pueblo controlado por el enemigo, actuando con la rapidez y eficaz brutalidad de un comando de exterminio.

Otros exigen aproximaciones más sigilosas, como robar un vehículo o formar parte de un equipo de francotiradores a la caza de oficiales. También hay un par de escenarios donde manejas un tanque y un helicóptero, respectivamente.

En efecto, el sistema de juego de Operation Flashpoint no se limita a subirte a los vehículos para dejar que te transporten pasivamente de un lado a otro, sino que también te permite pilotarlos si se da el caso. Por desgracia, el hecho de ser tú el que está a los mandos no te ahorra los dichosos viajes inútiles de los que me lamentaba antes, a parte de que manejar estos vehículos

Operation FlashPoint
(Bohemia Interactive / Proein)

El realismo se deja notar en todas las facetas del juego, desde los detalles más nimios hasta los más evidentes. Por ejemplo, un soldado no puede correr eternamente sin caer exhausto

no es tan sencillo como parece. Una vez más, el ritmo del juego se ve ralentizado.

De todos modos, mi principal objeción con las misiones individuales es que no se te recompensa de ningún modo tras haber completado un escenario. Lo suyo habría sido que, por lo menos, la puntuación o las estadísticas quedasen registradas en algún tipo de cuadro de honor para recordar tu victoria. Tal y como lo han planteado, nunca sabes a cuántos enemigos tienes que matar para superarte a ti mismo la próxima vez que abordes el escenario, a no ser que te lo apuntes en un cuaderno aparte o alguna chapuza por el estilo.

La guerra nunca es bonita

Como ya he señalado antes, los gráficos están lejos de ser estelares. El *frame-rate* (frecuencia de refresco de la pantalla) es muy irregular y se aprecia una cierta tacañería con las explosiones y los efectos especiales. Señores programadores: si me dejan conducir un tanque, déjenme destruir las casas circundantes, aunque no sirva para nada. No pido una orgía de destrucción como la de *Hostile Waters*, pero tampoco quiero que las estructuras parezcan de plomo macizo. Los modelos humanos, a diferencia de los vehículos, tienen poco detalle, pero raro sería el motor gráfico que fuese capaz de mover a tantos soldados a la vez por la pantalla sin sacrificar el número de polígonos o las texturas.

En otro orden de cosas, hay que reconocer que sus animaciones son muy buenas. Rifle al hombro, recargar el arma, agacharse y levantarse, arrojar una granada... Me gustaría destacar aquí que las animaciones de muerte son especialmente satisfactorias. También cabe destacar que la forma en la que la sangre mancha los uniformes de los soldados muertos o heridos resulta turbadora y creíble, sobre todo si la comparas con los absurdos chorretones y trozos de carne voladores que suelen verse en otros títulos de pegar tiros.

No siento las piernas

En cuanto al registro de daños en sí, el juego es capaz de distinguir la localización de las heridas, de manera que una sola bala en la cabeza acaba con cualquiera, mientras que un impacto en las piernas no es necesariamente fatal. Acorde con el carácter riguroso de esta simulación, si estás gravemente herido (como cuando te alcanza parcialmente la metralla de una granada), no puedes seguir corriendo como si fueses un atleta de maratón.

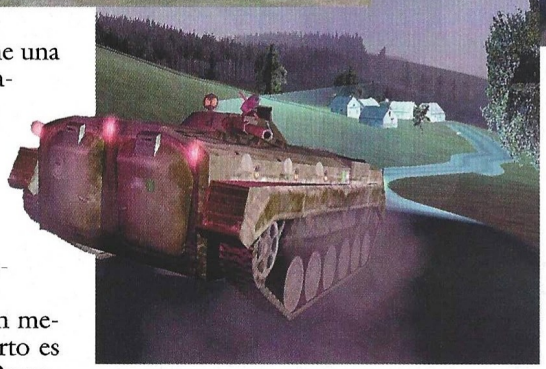
En vez de eso, te mueves y disparas mientras te arrastras por el suelo: cualquier intento de ponerte de pie y correr se traduce en un grito de dolor y una nueva caída. Por fortuna, cuando se está moribundo se puede llamar al médico del equipo para que, en un *plis-plas*, te ponga de nuevo a tope. Esta eficiencia y rapidez a la hora de atender las heridas puede parecer irreal, pero es una pequeña concesión a la jugabilidad que no perjudica para nada el carácter riguroso de la simulación.

Nasio pa matá

El realismo del sistema de combate implantado en Operation Flashpoint no se limita únicamente a poner en tus manos las armas que se emplean en el ejército y a registrar los daños de forma drástica, sino que se extiende también a modificar otras convenciones de los juegos de acción en primera persona.

Por ejemplo, hay dos maneras de correr: a marcha normal y a marcha forzada o *sprint*. La marcha forzada es sensiblemente más rápida, pero no puede mantenerse indefinidamente: unos jadeos y unas crecientes palpitaciones advierten de que el cansancio está empezando a cobrarse su tributo. Además, no se puede disparar mientras se corre a todo trapo (una tradición que se ha conservado incluso en *Counter-Strike*, un *shooter* que se caracteriza por su inusual realismo), sino que hay que detenerse para apuntar bien y amortiguar el retroceso del arma. De hecho, tumbarse en el suelo es altamente recomendable para mejorar la

puntería, además de que así se expone una menor superficie de blanco a los disparos enemigos. Por otro lado, estando de pie uno puede ponerse a cubierto rápidamente para recargar el arma o huir de una zona donde va a caer una granada, mientras que desde una posición de cuerpo a tierra hay que perder un tiempo precioso levantándose.



Las actividades básicas se realizan mediante atajos de teclado, pero lo cierto es que en una misión cualquiera de Operation Flashpoint hay muchísimas más acciones que pueden y deben realizarse: quitarles la munición o las armas a los cadáveres de los enemigos, ocultar un cuerpo (cuando se está realizando una misión de sigilo), subirse a un vehículo como conductor o como artillero, cambiar el arma principal por la secundaria, etc...

La solución adoptada para afrontar esta variedad es sencilla y versátil: se pulsa en la ruedecilla del ratón y aparece un pequeño menú en la esquina inferior derecha de la pantalla con las opciones disponibles. La rueda se gira arriba y abajo para seleccionar la acción deseada y se vuelve a pulsar para ejecutarla. El menú también aparece por sí solo en cuanto te acercas a un cuerpo caído o a un vehículo, así que estás bien avisado de cuándo tienes nuevas opciones disponibles. Lo que resulta menos intuitivo es el sistema de comunicación con los compañeros computerizados. Básicamente, es el mismo sistema que se utiliza en *Unreal Tournament* para dar órdenes a los *bots*, pero con muchas más opciones. Una tecla abre el menú de comunicaciones, que a su vez se divide en gran número de submenús, según la naturaleza del mensaje que desee transmitirse. Un mensaje concreto puede estar escondido a nada menos que tres pantallas de distancia, y acordarse de la categoría de submenú exacta a la que pertenece el mensaje que se desea transmitir no es fácil. De todos modos, he de admitir que, aunque incómodo, no se me ocurre otra manera para solucionar este asunto sin perder opciones de comunicación.

Esta no es mi guerra

Haciendo un balance general, confieso que estoy muy impresionado con Operation Flashpoint. Su enfoque es muy ambicioso y define un nuevo estándar de realismo dentro de su género. Creo sinceramente que los aficionados a este tipo de simulaciones hallarán en él un título excepcional, capaz de hacerles sentir en sus propias carnes toda la crudeza del campo de batalla moderno como ningún otro videojuego lo había hecho antes. Aún así, y sin ánimo de restarle méritos, creo que el exceso de realismo en sus planteamientos y sus problemas técnicos (que los tiene) terminarán alejando a este título del gran público.

Personalmente, tras haber saboreado el amargo sabor del barro al echarme cuerpo a tierra, de sentir el terror de las balas silbando a mi alrededor sin saber de dónde vienen y de haber sufrido mil muertes, casi todas ignominiosas y sin ningún tipo de gloria, pienso volver a mis partidas de *Quake 3* y olvidar cuanto antes esta pesadilla. Si he de conocer lo absurdo de la guerra, prefiero hacerlo desde los libros de historia.

Gabriel Pérez-Ayala

El soldado Ryan 8,4

Una carrerita hasta aquellos arbustos para conseguir cobertura, tengo que coger a los rusos por sorpresa. No debería ser difícil, aunque quizás haya un francotirador en aquella buhardilla. Vamos. Me están disparando desde la derecha, ¡al suelo! Bien, ya te tengo. Asoma la cabecita anda, pero ¿qué es ese ruido? Parecen problemas en forma de tanque...

Ya me estaba empezando a cansar de juegos de comandos militares en primera persona, pero Operation Flashpoint viene con todas las intenciones de redimir el género ante mis ojos.

La historieta nos cuenta la típica guerra entre estadounidenses y rusos y nos planta en mitad de ella. Nuestro papel es el de comando de élite y nos van a encargar misiones de lo más variado. Lo mejor del juego se aprecia al poco de empezar con él: desde el primer momento nos vemos metidos en la guerra, con todas las sensaciones de agobio que se provoca el que en cualquier momento te pegan un tiro y te matan. Control intuitivo, dificultad ajustable (y algo alta), gráficos espectaculares, escenarios muy detallados y acción trepidante. Una pasada.

Javier Sevilla

El entusiasta 8,0

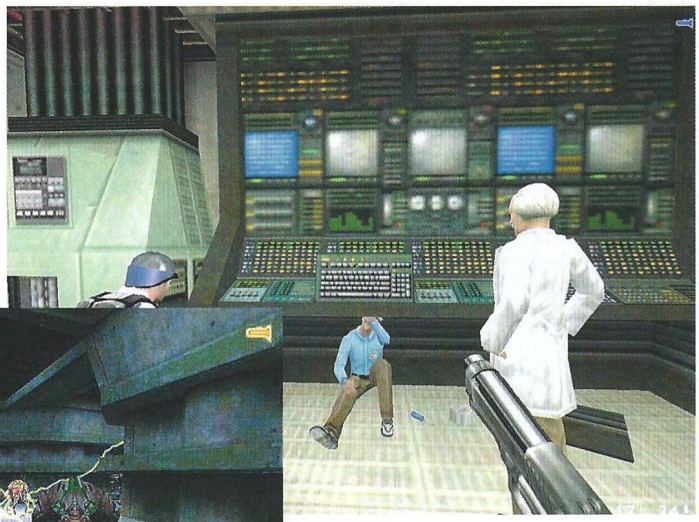
Cualquier aficionado a la acción en primera persona que espere encontrar en Operation Flashpoint un producto de tipo *Wolfenstein* o *Medal of Honor* se va a llevar una gran sorpresa. Si lo que espera es agarrar una ametralladora y no soltar el gatillo hasta que no quede nadie en pie, acabando con soldados, tanques o cualquier otro enemigo que se cruce en su camino, éste no es su juego. Aquí tendremos que seguir las órdenes de nuestro superior y tratar de no salirnos de la pauta. Abundan los tiempos muertos en los que simplemente tenemos que caminar a pie o conducir un vehículo camino de un punto de encuentro, mientras los momentos en los que nos vemos metidos en la refriega tienden a ser breves e intensos, dominados por una total confusión, en medio de la cual nos encontramos tratando de hacer lo posible por sobrevivir a la vez que cumplimos los objetivos de la misión. El caos y la desorientación reinantes en el campo de batalla, esa sensación que tan bien transmitía *Salvar al Soldado Ryan*, están recreados con gran acierto. Si no es lo más cercano que se puede sentir uno de un campo de batalla sin estar físicamente en él, poco debe faltar.

David de la Escalera

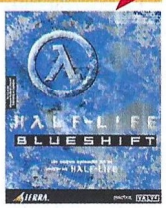
Half Life: Blue Shift

(Gearbox / Vivendi)

Directo al grano



6,8



2995 ptas/ 18 €
Requiere: PII 233, 32 Mb, SVGA
Jugadores: 1-32
www.sierrastudios.com

Lo bueno, si breve, dos veces bueno. Al menos eso deben de pensar los responsables de Blue Shift, porque esta expansión para Half-Life no deja de ser una entretenida peliculita que cualquier jugador mínimamente avezado se terminará de una sentada, a pesar de incluir alguna que otra novedad con respecto al original en materia técnica.

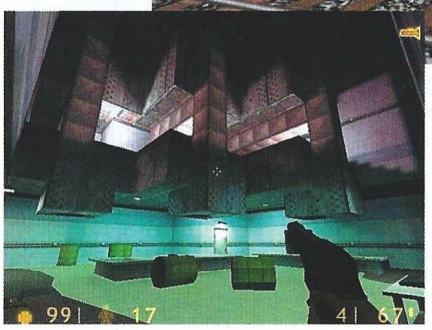
Cuando Sega anunció su salida del mercado del hardware de consola, ya llevaba cierto tiempo en desarrollo una versión de Half-Life para Dreamcast que iba a contar con una pequeña misión exclusiva para esta consola. Tras las malas noticias para los usuarios de esta plataforma, llegaron otras peores: el pánico pareció cundir entre las compañías y empezaron a caer proyectos en desarrollo como moscas de sus planes de lanzamiento, algunos de los cuales ya estaban casi terminados. Ese era el caso, precisamente, de Half-Life, inexplicablemente cancelado cuando ya estaba casi completado. Como éste no es el momento ni el lugar, no vamos a entrar aquí en las políticas particulares de cada compañía, y menos en el tema de las consolas, que no entra en el campo de esta revista. El caso es que la misión extra se quedó compuesta y sin novio, después de haber pasado por varias ferias y recibir alabanzas de los que habían tenido ocasión de probarla. Sierra decidió aprovecharla y reconvertirla para PC, y eso es, fundamentalmente, lo que encontramos en Blue Shift.

Su relación con Half-Life es, a la vez, su mayor ventaja y su mayor inconveniente. Por un lado, le permite jugar con la historia original, sobradamente conocida ya por los aficionados y ofrecerla desde un nuevo punto de vista (como ya ocurriera en *Opposing Force*): la de uno de los guardias de seguridad del complejo de Black Mesa, Barney Calhoun, al que le toca iniciar su turno de guardia justo cuando aparece Gordon Freeman, en el fatídico día en que todo se va al infierno. Así, no perderá ocasión de recordarnos dónde estamos, con puntuales referencias y guiños, algunos muy claros y directos, pero otros, simplemente, como pequeños premios más o menos ocultos para aquellos que se molesten en buscar.

Por otro lado, esta supuesta nueva historia tampoco difiere tanto de la original: una vez más, nos encontramos en Black Mesa, se produce el accidente y nos vemos metidos en un monumental tinglado del que tendremos que buscar la forma de salir con vida. Sencillamente, se cuenta de una forma mucho más simplificada y concisa algo de sobra sabido.

Los que ya se conozcan Half-Life del derecho y del revés, se encontrarán inmersos en una aventura en la que todo resulta familiar. Quizá demasiado. Los mismos escenarios, las mismas armas, los mismos enemigos... Y ni siquiera eso, ya que no encontraremos el amplio abanico de que hacía gala el original. Nuestro arsenal no cuenta más que con armas normales, ni experimentales ni alienígenas, y los enemigos son, en su mayoría, soldados y criaturas alienígenas de a pie, sin grandes jefes ni bichos especialmente duros de pelar. Los que no hayan jugado a Half-Life, lo encontrarán todo más novedoso, pero pueden perderse en el juego de referencias, así que harían bien en probar una de las obras maestras que ha dado este género antes de meterse con un producto derivado de ella.

Con todo, eso no quiere decir que Blue Shift sea un mal juego. Todo lo contrario. Es una historia muy compacta que mezcla de forma efectiva acción, puzzles, exploración y narración, sin perder el tiempo ni dejar que el jugador se aburra con un exceso de cualquiera de estas facetas. Pero, claro, también hay que tener en cuenta que se puede terminar en unas pocas horas (de



tres a seis, según las vueltas que se den o el interés por hacer turismo y recorrer hasta el último rincón del mapa), con lo que muy mal tendrían que haber hecho su trabajo los diseñadores para hacer pesada y monótona una aventura tan corta.

Si ya la expansión de *Opposing Force* resultaba excesivamente corta, ésta, desde luego, se lleva la palma. Aunque tampoco conviene olvidar que, al fin y al cabo, estaba pensada como un simple extra para los usuarios de Dreamcast y no como una expansión en toda regla. Además, tiene la ventaja de que es completamente autosuficiente, es decir, no hace falta tener instalado Half-Life para jugar y está traducida y doblada en su gran mayoría (las comunicaciones de radio de los soldados de operaciones especiales se han quedado en inglés, aunque no son narrativas, aportando únicamente algo más de atmósfera).

El paquete de Blue Shift se completa con lo que será una de las aportaciones más interesantes para los fans de Half-Life: el *High Definition Pack*. Como su nombre indica, lo que hace es actualizar el aspecto visual del juego, que al fin y al cabo utiliza un motor que tiene ya unos cuantos años de edad (el 98 es casi historia antigua en el campo de la acción en primera persona y los motores 3D). Este *pack* de alta resolución no sólo mejora significativamente los gráficos del juego, sino que es posible volver a las ediciones anteriores de productos Half-Life y aplicarles el mismo tratamiento de belleza, convirtiéndose en la excusa perfecta para revisitar la aventura original. También contiene una serie de mapas y opciones multijugador que complementan a la expansión oficial anterior *Opposing Force*, y permiten a hasta 32 jugadores verse las caras en red.

Es difícil recomendar este producto. Aunque cualquier aficionado a la acción en primera persona se quedará enganchado desde el primer momento y difícilmente se despegará del asiento hasta terminárselo, tampoco es que vaya a suponer un esfuerzo ni un derroche de tiempo tan terrible. Junto con el aliciente de poder ver con nuevos ojos una obra maestra como Half-Life, debería bastar para que ningún fanático que se precie pase por alto este Blue Shift, pero tampoco se puede pasar por alto el hecho de que en Internet se pueden encontrar muchas misiones de descarga gratuita tan largas e interesantes como ésta. A pesar de su precio reducido, quizá habría sido mejor esperar a incluir este episodio en una recopilación más amplia, en lugar de publicarlo así, por mucho que se pueda jugar de forma independiente.

David de la Escalera

El pirotécnico 6,0

Un jugador que haya permanecido ajeno hasta ahora a la experiencia Half Life haría bien en procurarse primero el juego original y luego plantearse adquirir o no una ampliación, aun cuando sea jugable de forma independiente. Buena parte de la gracia en esta nueva aventura está en visitar sitios y revivir situaciones que ya se vieron en el primer Half Life, sólo que desde otra perspectiva (la de Barney, un guardia de seguridad del complejo Black Mesa).

Un jugador que ya tenga Half Life se encuentra con la decepción de que, contrariamente a lo que se anuncia en la caja, no hay armas nuevas con las que abatir a los alienígenas que invaden el complejo (de hecho, tampoco hay alienígenas nuevos). Las horas totales de juego son escasas, lo cual podría no justificar el precio de entrada para quienes esperen una aventura tan larga como la del primer Half Life. En el lado positivo, con Blue Shift se mejoran los gráficos de Half Life y sus expansiones, además de que se incluye una ampliación del multi-jugador de *Opposing Force*. Como ampliación, está bien, pero tampoco es para tirar cohetes.

Gabriel Pérez-Ayala

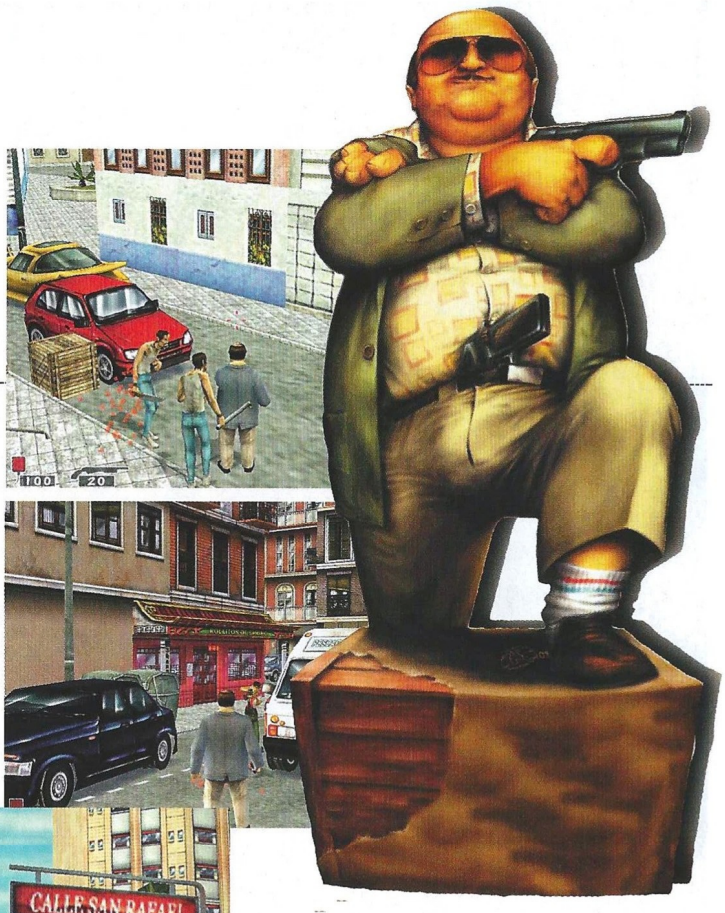
El aperitivos 7,0

Blue Shift es una nueva incursión en el fantástico e impredecible mundo que nos descubrió Half Life. Este episodio transcurre paralelo en el tiempo a la historia de aquella aventura y puede jugarse de forma independiente. Los gráficos consiguen una mayor definición y detalle, el sonido sigue la misma línea opresiva y claustrofóbica que el argumento del juego. En él eres un vigilante del complejo que comienza su turno de trabajo sin sospechar los experimentos que allí se realizan y sus consecuencias. Toda la mecánica de la aventura sigue el patrón de Half Life, e incluso a lo largo de la historia podemos ver pasar al doctor Simmons en sus tareas dentro del complejo. Blue Shift tiene todas las virtudes que nos deslumbraron en la historia del complejo científico, algunos aspectos han sido mejorados notablemente y, la única pega, es que el original argumento del Hal Life en esta aventura ya no sorprende, la sorpresa queda relegada a un plano secundario. Un buen aperitivo mientras esperamos impacientes la segunda parte de aquel juego que marcó un antes y un después en las aventuras 3D en primera persona.

Oscar Charneco

Torrente, el juego
(Virtual Toys / Electronic Arts)

Apatrullando la ciudad



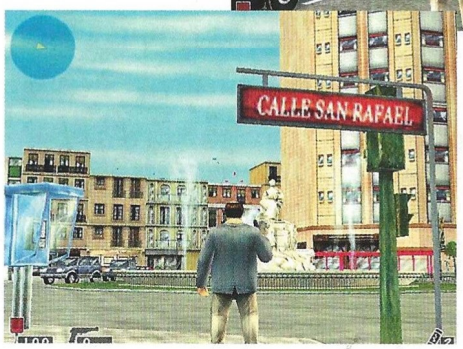
6,5

3.995 ptas/ 24,04 €
Requiere: PII 233, 64 MB RAM, aceleradora 3D
Jugadores: 1
www.virtualtoys.net

A estas alturas, Torrente se ha convertido en uno de esos personajes que no necesita presentación alguna en ningún rincón de la geografía nacional así que, siguiendo la tradición del otro lado del Atlántico, como licencia jugosa que es, había que producir un juego que tratara de sacar provecho de ella.

Sí, señores. El personaje más zafio, gordo, feo, facha, machista e indeseable (y del *Atleti*) del cine español, después de romper taquillas, se adueña de nuestros ordenadores dispuesto a hacernos pasar un buen rato. Pero ¿qué tipo de juego se puede sacar de una comedia descerebrada y sin apenas argumento como la que han tenido ocasión de ver un gran número de españolitos este año? Pues algo adecuadamente descerebrado y sin apenas argumento, como es la acción pura y dura en primera persona. Torrente se desarrolla a caballo entre Madrid y Marbella, como en sus dos incursiones cinematográficas, para presentarnos a este impresentable individuo convertido en detective privado que va recibiendo sucesivos encargos de algún jefe que debe andar realmente necesitado de buen servicio (si no, no se entiende que tenga que rebajarse a contratar a alguien así).

Las misiones que tendremos que cumplir van desde localizar y desactivar una serie de bombas que hay repartidas por varios lugares de Madrid, hasta la definitiva en que tendremos que acabar con el gran capo Spinelly, en Marbella. Por el camino, habremos rescatado y protegido a Cuco (Gabino Diego) de unos individuos que no abrigaban buenas intenciones, escoltado una limusina para evitar que unos tipos armados con bazookas la hagan pedacitos, desmantelado una convención de francotiradores, escoltado unos turistas hasta su autobús, hecho saltar por los aires por medio de rollitos bomba unos restaurantes tapadera de la mafia china, localizado los detonadores necesarios para volar las torres Kyo tomadas por delincuentes, rescatado y devuelto a la policía a unos turistas, encontrado la llave que abre una caja fuerte, escoltado a unas mises hasta el lugar de celebración de un concurso de belleza, recuperado unos maletines de jefes de bandas mafiosas, recuperado un collar en un night-club o reunido dinero de los correos de la mafia para alquilar un yate. También hay unos niveles de bonificación, al estilo de los juegos de pistola como Time Crisis o Virtua Cop, en los que tendremos que disparar desde un coche en marcha a cuantos enemigos traten de acabar con nosotros.



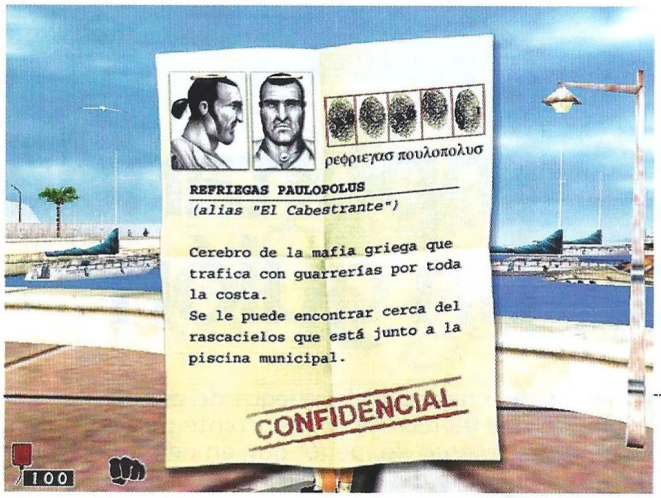
Para los amiguetes

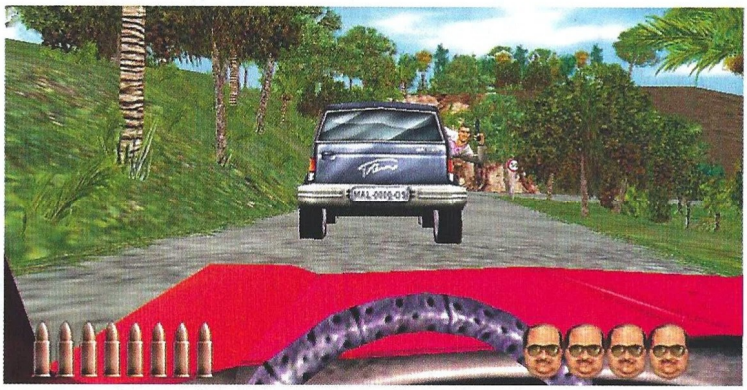
Lo más divertido de Torrente se descubre nada más arrancar: el sentido del humor, aunque un tanto basto, de Santiago Segura nos acompañará a lo largo de todo el juego, fundamentalmente en forma de comentarios que el propio actor ha grabado expresamente para la ocasión. No se puede menos que sonreír al oír las lecturas que hace Segura de los objetivos de las misiones, a las que él mismo se encarga de añadir bromas de su propia cosecha cuando la ocasión lo exige.

Pero lo primero que llama la atención al empezar a jugar es la labor realizada por el equipo de Virtual Toys con el motor 3D. No porque consiga generar unos escenarios altamente sofisticados, hiperrealistas y con todo lujo de sofisticados efectos de última generación. Su trabajo no pretende competir con motores de última generación como Unreal II o similares. Más bien destaca por un hecho más simple: es capaz de presentar en pantalla escenarios inmensos cuajados de objetos, enemigos, civiles, tráfico...

Aunque la línea de horizonte esté lo suficientemente próxima como para que cuando avancemos por una plaza o espacio abierto similar podamos ver cómo van dibujándose poco a poco los edificios de fondo y la velocidad se resienta en situaciones en que nos vemos rodeados de enemigos, explosiones, tiros y similares, sorprende la primera vez que decidimos marcharnos de excursión por las calles de Madrid buscando los límites del escenario y comprobamos lo amplio que es.

Más allá de eso, los gráficos son sencillamente correctos, con un aspecto que tira más hacia el humor y la caricatura que hacia el realismo, en el que los modelos que están mejor hechos son precisamente los basados en personajes reales, como el propio Torrente o Cuco por encima de los de los distintos matones, mafiosos, peatones, turistas y demás fauna que nos encontraremos a lo largo de nuestras desventuras por





la España cañí. También están más conseguidas las representaciones de lugares conocidos como la Puerta de Alcalá o la Cibeles que las innumerables tiendas y casas que encontraremos en las calles. Y es que esos escenarios tan grandes tienen su truco: encontraremos una y otra vez las mismas tiendas de libros, o de regalos, así como los mismos peatones, coches o enemigos.

Acción sin descanso

Básicamente, seguiremos viendo hasta la última misión los mismos modelos de enemigos que encontramos en la primera, salvo por aquellos breves momentos en que al mismo modelo de personaje se le pega encima una textura distinta para que parezca de la mafia china. Hay unos cuantos modelos diferentes, pero quizá habrían hecho mejor racionándolos para que nos los fuéramos encontrando poco a poco, en lugar de presentarlos desde el primer momento. El juego ofrece además la posibilidad de ver a Torrente en todo momento en pantalla o pasar a una perspectiva en primera persona, aunque esto último sólo resulta recomendable en momentos muy puntuales.

La razón de eso es simple: la acción se sucede sin descanso en todas las misiones. Los enemigos tienden a acosarnos desde todas las direcciones, nos rodean, surgen de cada esquina, de detrás de cada puerta, en los balcones y terrazas de los edificios... Su inteligencia artificial es muy sencilla: nos detectan y se lanzan a por nosotros, si tienen un arma blanca nos atacarán cuerpo a cuerpo y si es de fuego lo harán a distancia (mayor cuanto más alcance tenga el arma). Pero no resulta precisamente sencillo tener ojos hasta en el cogote para divisarlos a todos antes de que lo hagan ellos. Esto supone que a muchos de ellos los descubriremos cuando sea demasiado tarde, bien porque ya están demasiado cerca o bien porque ya nos están disparando y tenemos que adivinar su posición por la trayectoria balística.

Por eso es mejor mantenerse en tercera persona salvo en aquellos momentos en que necesitemos mayor precisión para acertar a un blanco, ya que esa perspectiva nos ofrece una mejor panorámica de cuanto nos rodea. Este acoso incesante tiene como efecto fundamental que la dificultad alcance en la mayoría de las misiones cotas desesperantes que no podemos controlar porque el juego no dispone de varios niveles de dificultad que permitan regularla.

A eso hay que añadir que no podemos guardar la partida cuando queramos, sino que el juego lo hace automáticamente al superar un nivel pero, si morimos en el intento, no tendremos más remedio que repetir cada nivel completo, algo que haremos muy a menudo. Demasiado. Y encima, tampoco disponemos de otras sencillas opciones que se acaban echando en falta, como la posibilidad de reiniciar directamente una misión si la damos por perdida, sin tener que salir y volver a entrar, teniendo que volver a aguantar los correspondientes tiempos de carga, que terminan haciéndose bastante pesados, o la posibilidad de saltarse animaciones predefinidas como las de muerte o victoria de Torrente.

La primera vez que vemos morir al protagonista haciendo un corte de manga a sus asesinos, o marcarse un bailecito a ritmo de *Apatrullando la Ciudad*, tiene gracia; cuando, después de varias horas, hemos tenido que sufrirlo tantas veces que hemos perdido la cuenta, deja de tener gracia.

Algo similar ocurre con los comentarios de Segura: después de unas horas los hemos oído todos demasiadas veces y han perdido su gracia. Pero es que esa repetición se aplica también a los demás aspectos del juego: una cosa es tener que rescatar a un turista, pero a diez... o escoltar a una miss, pero ocho... o robarle el dinero a un correo, pero a 21... Así, lo que empieza pareciendo misiones interesantes y no faltas de originalidad, terminan produciendo una sensación de monotonía que no debería tener cabida en un producto de acción desenfrenada.

Y es una lástima, porque hay momentos en que Torrente consigue resultar genuinamente divertido, pero un nivel de dificultad artificialmente elevado (por simple acumulación de enemigos) y una excesiva repetición de misiones terminarán resultando a la larga demasiado frustrantes para la mayoría de aficionados que se animen a dar una oportunidad a este juego. Esperemos que las opciones multijugador que están preparando para más adelante arreglen en parte esta situación al abrir nuevos campos de posibilidades de juego.

David de la Escalera

El notas 6,0

Torrente, el juego" está más próximo en espíritu a la simpleza recreativa de un *Virtua Cop* que a la sofisticación de *Oni*. Las calles de Marbella y Madrid están repletas de criminales que aguardan con paciencia a que Torrente deambule dentro de sus zonas de vigilancia. Cuando eso ocurre, echan a correr hacia él, se detienen, apuntan con su arma y, al cabo de unos segundos, empiezan a mermar progresivamente la salud de nuestro héroe con disparos de puntería perfecta. La clave está en abatir a los malos antes de que comiencen a apretar el gatillo. El problema está en verlos venir, porque el radar se niega a mostrar de dónde viene el peligro. Es frecuente localizarlos por la dirección en la que se está encajando plomo, o bien por haber memorizado su emplazamiento de antemano. Los gráficos son realmente buenos, los comentarios de Torrente son un puntazo y hay numerosas fases y situaciones especiales que rompen la monotonía del esquema básico de juego. La lástima es que se hayan dejado fuera el modo multijugador y que no te dejen modificar el nivel de dificultad, que es excesivo. **Gabriel Pérez-Ayala**

El caspas 6,0

Parecía cuestión de tiempo que el muy exitoso personaje de Santiago Segura produjera una pieza de "merchandising" interactivo. La pena es que parecen haberse limitado a eso, a hacer un juego normalito que exprima un poco más el filón de la peli. Torrente no es un juego arriesgado: el género, acción en primera persona, es uno de los más comunes y las novedades en el desarrollo son escasas o inexistentes. Por lo general, avanzar no te dará demasiados problemas, a menos que te quedes sin munición en ciertos puntos clave, así que seguramente irás corriendo por ahí buscando los maletines de vida y ahorrando las balas para los malos momentos, lo cual no habla muy bien del diseño del juego. Quizá es que algo de la caspa de la peli saltó al software. Técnicamente es aceptable pero algo limitado. No se entienden por ejemplo las ralentizaciones o que las balas tengan alcance limitado. Siendo justos, el juego es entretenidillo y satisfará a un público no muy exigente. El doblaje de Segura llega a ser hilarante y también es un "extra" el célebre Apatrullando la ciudad que hace las veces de banda sonora. **Mario Gómez**

La importancia de un guión

Los escenarios de los juegos de estrategia pueden ser un factor tan importante como el guión, un elemento de juego que en demasiadas ocasiones pasa desapercibido para el jugador, bien porque no se siente atraído por la historia que le proponen o bien porque está tan mal llevada que no logra involucrar a nadie en ella, lo cual no significa que el resto del juego sea malo.

Los juegos de estrategia de este mes te llevan, según el orden en que los hemos colocado, en un viaje desde Occidente a Oriente, desde conflictos que podrían pasar por reales a batallas legendarias en la Persia de Simbad o recreaciones con tintes históricos en el Japón feudal.

Todos ellos, con mayor o menor fortuna, te presentan una historia en la que pretenden que te involucres de verdad, algo que no sucede a menudo en este género. Cuando en *Starcraft* o *Submarine Titans* machacas al enemigo, sientes la satisfacción de la victoria y el trabajo bien hecho por haber logrado tu objetivo, pero no eres consciente de que el éxito tiene ciertas consecuencias argumentales. Esto se hace más patente en el reciente *Emperor: Battle for Dune*, donde ayudar o no a los *Fremen* te puede valer una alianza muy valiosa para el resto de la campaña.

En otro tipo de juegos, como los de acción, rol y aventura, el guión es capaz de atrapar por completo al jugador, que suele estar ansioso por saber qué ocurrirá a continuación y conocer el siguiente pedacito de historia que, hábilmente, le entregarán al superar un nivel, derrotar a un enemigo peligroso o resolver un puzzle.

Quizá para muchos no sea importante el guión en este género, sino las opciones tácticas, puntos de ruta, el árbol tecnológico... Todo eso está muy bien, pero sin un buen escenario y una historia que justifiquen ese escenario y toda la campaña que vas a acometer, todos los juegos quedan reducidos a lo mismo.

Conflict Zone te ofrece un punto de vista diferente que merece tu atención, a pesar de los defectos técnicos que tiene, mientras que **Battle Isle: The Andosia War** te transporta a una lejana galaxia con una excusa de la que ya se ha abusado en exceso.

Las alternativas son **Persian Wars** (o las aventuras de Simbad en la Persia de las Mil y una noches) y **Shogun Warlords Edition**, que te devuelve al Japón feudal con su combinación única de táctica y estrategia. Los guiones de ambos, aunque difieren en su base legendaria e histórica respectivamente, te ofrece algo más que una excusa, aunque quizá no necesites excusas para arrasar ejércitos de samurais o rescatar princesas secuestradas, sino simplemente el tiempo y las ganas para hacerlo.

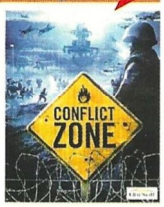
¿Cuál es, para ti, la importancia de un guión en un juego de estrategia, ya sea por turnos o en tiempo real? Nos gustaría saberlo. **Escríbenos** a redacción indicando, por favor, en el sobre: SECCIÓN ESTRATEGIA.

José Mª Martín

Conflict Zone
(MASA / Ubi Soft)

El horror de la guerra

7,1



6.995 ptas/ 42,04 €
Requiere: P 300, 128 MB RAM, aceleradora 3D con 8 Mb
Jugadores: 1ó varios
www.conflictzonethegame .com

A pesar de no tratarse de un juego de acción en primera o tercera persona, donde resulta fácil emplear recursos visuales y explícitos para evidenciar la violencia de un conflicto armado, Conflict Zone sabe aprovechar otros medios para transmitir el horror de la guerra.

Este juego de estrategia en tiempo real plantea un hipotético enfrentamiento entre fuerzas internacionales y el ejército del típico loco de un país del Este que ha decidido llevar a cabo una limpieza étnica dentro de sus propias fronteras. ¿Te suena de algo?

La secuencia de introducción deja claro que aquí no hay medias tintas ni tienen cabida los eufemismos: revela la crudeza de la guerra en todo su esperpéntico horror. Los justos pagan por pecadores y los civiles se ven abocados, como mínimo, a perder su hogar, sus pertenencias, sus familias. Quizá sean afortunados los que pierden la vida por ahorrarse una pesadilla que puede prolongarse durante años y dejar secuelas para el resto de sus vidas.

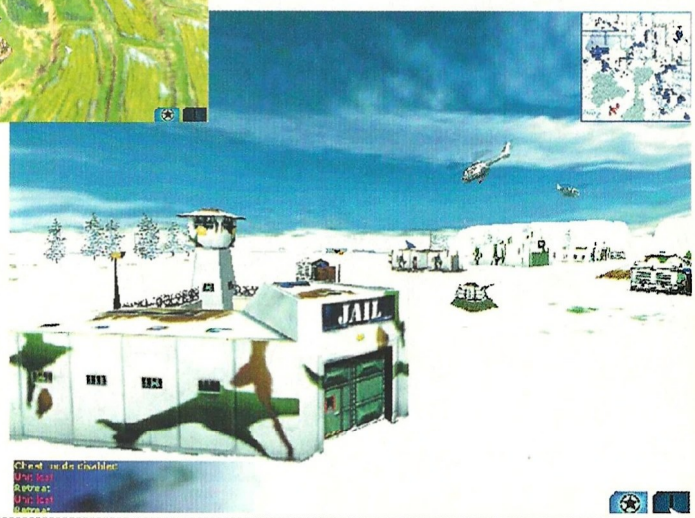
En medio de este desolador paisaje, te conviertes en general al mando de las fuerzas internacionales que no sólo han de acabar con la amenaza y recuperar la paz, sino que además deben preocuparse por salvar a los civiles desplazados y proporcionarles cobijo y atención sanitaria. Un objetivo sin duda loable, aunque también puedes escoger el otro bando para jugar y entonces el objetivo es prolongar el conflicto el mayor tiempo posible, lo cual te plantea un serio dilema ético. ¿O no? Después de todo, sólo es un juego.

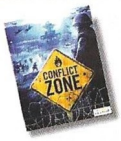
Más allá del trasfondo moral, Conflict Zone es un juego de estrategia en tiempo real que ofrece unos entornos 3D ambientados en la región de Ucrania, lo que significa unas condiciones climáticas que no son precisamente benignas. El juego te pone al mando de un puñado de unidades cuya primera misión, en el caso de las fuerzas internacionales, será asegurar una zona determinada.

La importancia de la prensa

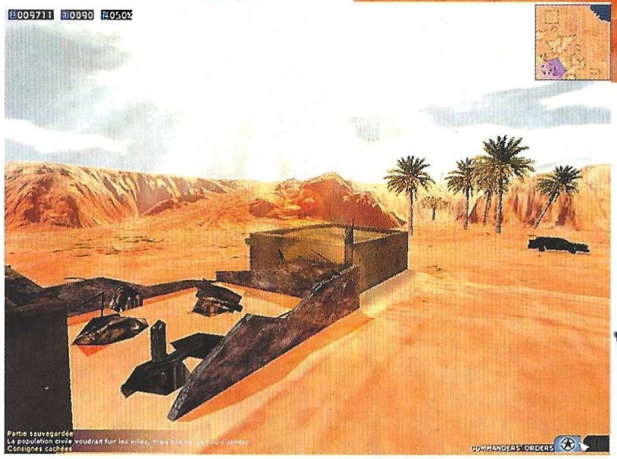
A partir de ahí comienzan a cobrar importancia otros objetivos, como la protección y evacuación de los civiles y facilitar el acceso de los medios de comunicación a la zona de guerra para que ejerzan la presión correspondiente sobre el loco de turno.

Como en todo juego de estas características, además de dirigir tropas hay que levantar campamentos, aunque de nuevo se apela aquí al realismo: lejos de las mag-





Conflict Zone
(MASA/Ubisoft)



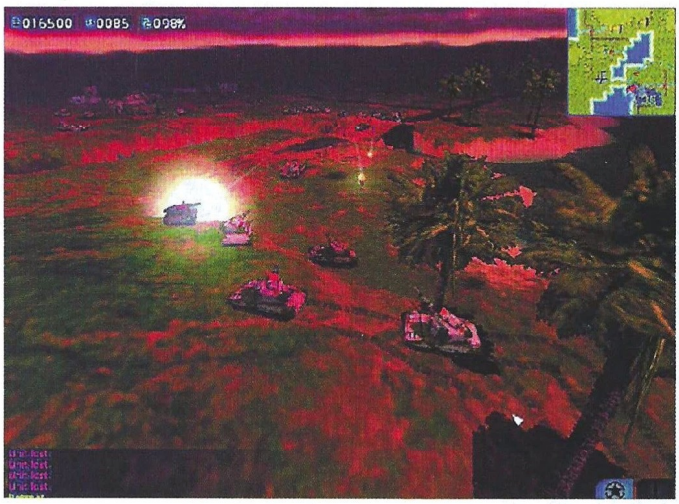
níficas bases repletas de tecnología que presentan otros juegos, en Conflict Zone se pueden ver tiendas de campaña y otras instalaciones de carácter provisional y portátil, como generadores, que son transportados al punto seleccionado por grandes helicópteros.

Los recursos no existen, o mejor dicho, no es necesario recolectarlos. El dinero de los fondos internacionales llega con el paso del tiempo, así que no hay más que esperar para recuperar líquido y comprar nuevas unidades.

Pequeños problemas

Tanto en la producción como en la construcción y control de tropas, el interfaz cobra vital importancia. En este caso tiene algunos aspectos positivos y otros negativos. La forma en que se dan órdenes a las unidades y se selecciona su comportamiento (agresivo, neutral, cauteloso), es bastante cómoda. Sin embargo, tener que volver al centro de mando para controlar la producción de estructuras, vehículos y unidades es un incordio.

Algo similar sucede con el modo en que se produce el desplazamiento con el mapa y la manera en que se altera la posición de la cámara. Los cursores sirven para moverse por el escenario, pero cuando se alcanza uno de los extremos del mismo, el movimiento continúa con un giro inesperado de la cámara que desorienta al jugador. A la hora de girar la cámara es imprescindible mover el puntero del ratón a los extremos de la pantalla, lo que produce un brusco giro que va más allá de lo que se podría esperar. Por lo demás, el interfaz es simplemente adecuado, sin grandes novedades, obstáculos ni facilidades.

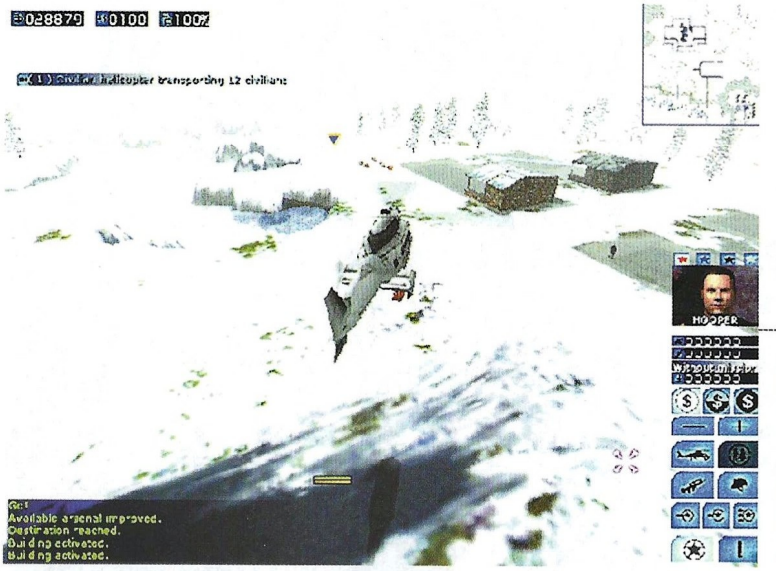


Quienes hayan jugado ya con algún otro título de este tipo estarán acostumbrados a eso que se ha dado en llamar niebla de guerra, un efecto visual que oculta el terreno y/o las unidades y estructuras que en él pueda haber hasta que una unidad del jugador se acerca. Conflict Zone sustituye este concepto por el de línea de vista, según el cual el jugador podrá ver todo aquello que se encuentre dentro del rango de visión de cualquiera de sus unidades Esta sutil diferencia se traduce en que, por ejemplo, el campo visual de un tanque es mucho más reducido que el de un helicóptero, pero dependiendo de hacia dónde esté encarada la unidad en cuestión, se verá o no al enemigo.

Una visión diferente

Salvando los pequeños problemas del interfaz, Conflict Zone es un juego muy entretenido que ofrece un interesante punto de vista de algo que ya está muy trillado dentro del género.

El obvio paralelismo entre recientes conflictos bélicos y el que plantea el juego puede ser considerado un detalle de mal gusto o un mero intento de acercar una realidad al jugador. Sea como sea, consigue sublimar una realidad que, has-



Ningún otro juego habría logrado representar con tanta fidelidad y crudeza un conflicto bélico moderno, donde la prensa juega un papel fundamental como elemento de presión sobre ambos bandos

ta ahora, ningún otro juego había logrado representar con tanta fidelidad y crudeza, sin entrar por ello en detalles sangrientos.

La representación visual 3D ofrece, como se ha mencionado antes, la posibilidad de girar la cámara a voluntad. También es posible acercar y alejar la vista, de forma que se puede obtener un primer plano de unidades y edificios. Sin embargo, utilizar esta opción durante el juego es poco práctico, pues es difícil dirigir las tropas con una visión de una zona reducida. El resultado es que se termina jugando, como sucedía con *Emperor: Battle for Dune*, con la cámara lo más alejada posible del terreno en una perspectiva casi cenital.

Y hablando del terreno, Conflict Zone presenta una variedad simplemente adecuada de escenarios diferentes y bastante típica: desierto, hielo, montañas... Esto puede ser considerado como algo en contra o como un punto más de realismo, según se mire.

En cuanto a las opciones tácticas y estratégicas, Conflict Zone otorga suficiente campo de maniobra como para resultar atractivo a todo tipo de usuarios, si bien habrá quienes lo encuentren medianamente complicado a pesar de que el grado de dificultad sea medio. El inconveniente para muchos, en cualquier caso, será que el juego está completamente en inglés (a excepción de caja y manual, claro).

José Mª Martín

Jugón de Starcraft 7,4

Cualquier juego de estrategia que prescinda de la clásica recolección de recursos y proponga algo nuevo a ese respecto es bienvenido. La idea de depender de la buena prensa para poder desarrollar nuestra actividad es interesante, así como la posibilidad de contar con comandantes que se encarguen de las labores que menos nos interesen, aunque, en este caso, se habría agradecido poder delimitar con más precisión sus atribuciones pues, si no los vigilamos, tienden a hacer la guerra por su cuenta, con lo que en las misiones más complejas pueden acabar resultando más perjudiciales que beneficiosos. Por otro lado, los bandos no gozan de la suficiente diferenciación, como pudiera ocurrir en Starcarft; sus unidades son, aunque abundantes, bastante genéricas (infantería, tanques, helicópteros...), y tampoco su aspecto visual resulta especialmente estimulante. Aunque el entorno 3D cumple adecuadamente con los escenarios, las unidades carecen del nivel de detalle de otros juegos. También cuesta hacerse con el control de cámara normal, por lo que suele ser más práctico usar los sistemas alternativos que ofrece, más tradicionales pero menos confusos.

David de la Escalera

El alternativo 6,5

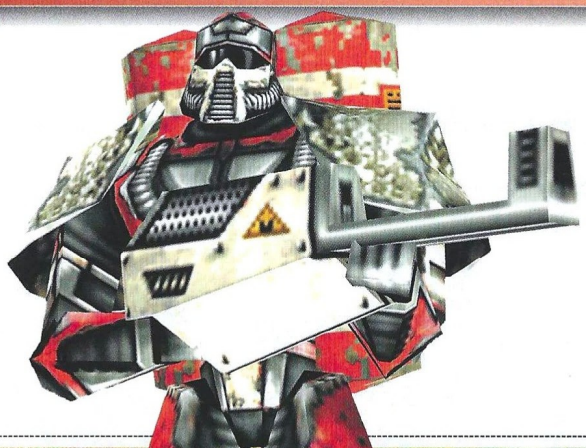
Conflict Zone es un juego de estrategia en tiempo real desde la perspectiva de la CNN: evitar daños colaterales, rescatar o reclutar civiles, no dejar morir a los soldados heridos... Todo en aras a conservar el favor de la opinión pública para poder seguir financiando la guerra. El interfaz es poderoso, con varios métodos de selección rápida de unidades, una cámara versátil, botones de asignación de actitudes de combate y un estupendo mini-mapa. De hecho, el mini-mapa es tan estupendo que se corre el peligro de dirigir toda la misión a través de él y dudo que eso sea algo bueno. Algo parecido ocurre con la novedosa idea de asignar un general a las unidades para dotarlas de inteligencia artificial avanzada, lo cual es práctico, pero perjudica la sensación de inmersión. Acabas con la idea de que tú tomas decisiones globales y que otros pringan por ti. Admito que es un enfoque diferente e innovador, pero no acaba de entusiasmarme. En cuanto a los gráficos, decir que son más funcionales que otra cosa, en especial si se los compara con los de títulos más preciosistas como, por ejemplo, Emperor: Battle for Dune.

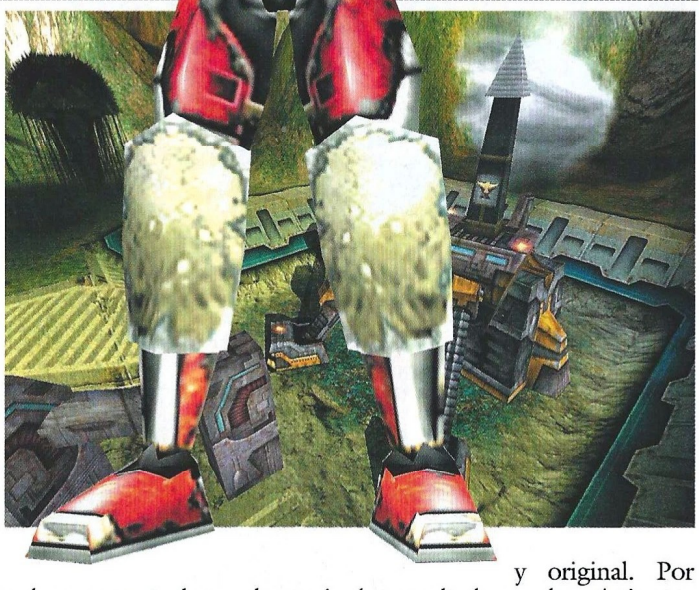
Gabriel Pérez-Ayala

Battle Isle: The Andosia War

(Blue Byte / Ubi Soft)

Turnos camuflados





6,5

6.990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 300 MHz, 64 Mb RAM, aceleradora 3D
Jugadores: 1-8
www.bluebyte.net

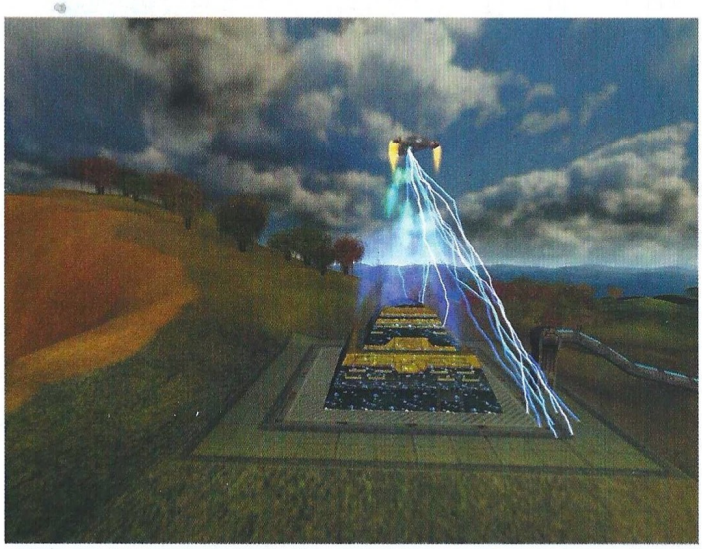
Aunque a la mayoría pueda no sonar de nada, Battle Isle es ya una serie veterana con una década de experiencia a sus espaldas. Concretamente, The Andosia War es la cuarta entrega de la serie de juegos de estrategia, y la primera que se aleja de la fórmula tradicional por turnos para tratar de incorporar elementos de tiempo real.

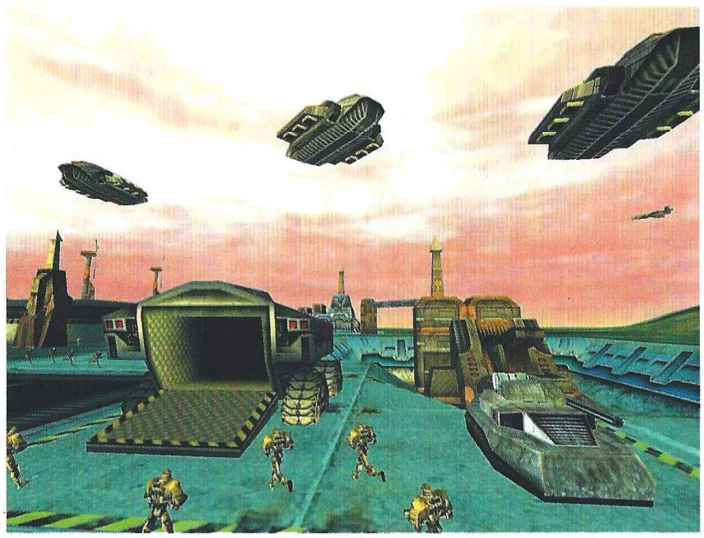
Renovarse o morir. Esa parece haber sido la consigna seguida por Blue Byte, la compañía alemana responsable de la serie de estrategia Battle Isle. En vista de que la mayoría de aficionados a este género ha renunciado a los turnos en favor de la frenética mecánica de juego en tiempo real, han decidido hacer algunas concesiones para acercarse más a la misma. Sin embargo, todavía no están dispuestos a izar la bandera blanca y rendirse a Cronos. Siguen convencidos de que el ritmo descontrolado y las batallas a gran escala sin orden ni concierto en que suelen degenerar la mayoría de las partidas en tiempo real no son lo más adecuado para su mundo y prefieren mantener un enfoque más táctico.

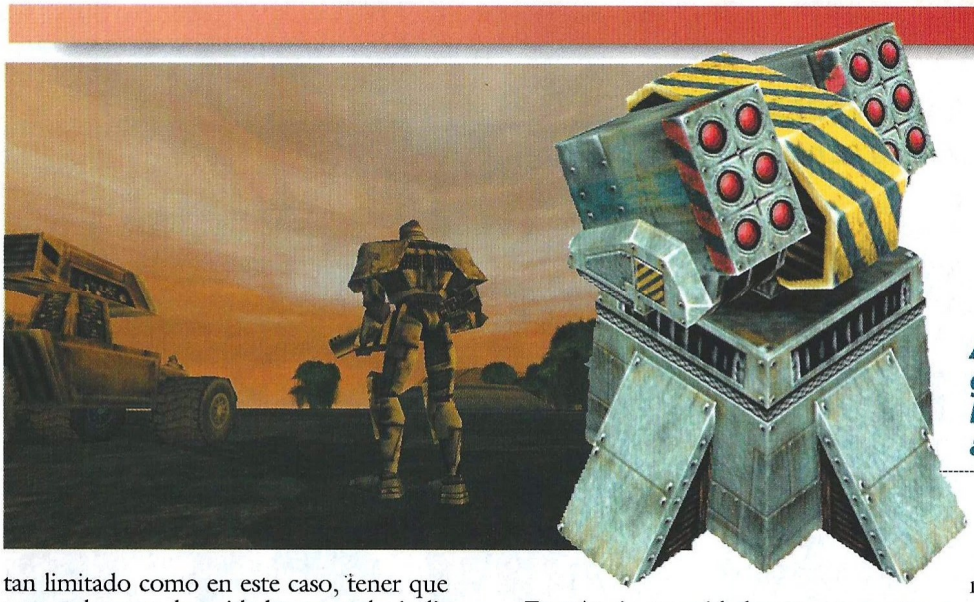
Su idea es sencilla: cada jugador dispone de un intervalo concreto de tiempo para realizar sus movimientos, transcurrido el cual, le tocará el turno al oponente para hacer los suyos.

En nuestro turno podremos controlar cualquier elemento que se integre en nuestras fuerzas, ya sean edificaciones o unidades, mientras que en el del oponente sólo podremos dar instrucciones a las primeras. Dado que durante el turno del contrincante lo único que podemos hacer con nuestro ejército es observar cómo es masacrado por el suyo, es el momento perfecto para dedicarnos a gestionar nuestra economía, controlar la recolección de recursos, la producción de unidades, etc. mientras durante el nuestro haremos mejor en centrarnos en dirigir nuestras operaciones bélicas. Simple y original. Por desgracia, los resultados en la práctica no son tan bonitos.

Los aficionados a la estrategia están acostumbrados (o malacostumbrados, en opinión de algunos) a disponer de todo el tiempo del mundo para pensar sus movimientos, calcular todo tipo de factores antes de lanzarse a un enfrentamiento directo con el enemigo, tratar de buscar cualquier ventaja táctica y manejar un vasto ejército moviendo sus unidades una por una no es más que una cuestión de costumbre, paciencia y atención al detalle. Sin embargo, cuando el tiempo para hacer todo eso es







A pesar de sus espectaculares gráficos, el sistema de turnos de Battle Isle no cuenta con el agrado de nuestros redactores

tan limitado como en este caso, tener que mover docenas de unidades manual e individualmente, acaba llevando inevitablemente a precipitaciones indeseadas y frustración al comprobar que se ha acabado nuestro turno y nos quedan demasiadas cosas por hacer.

Si al menos se pudieran controlar adecuadamente las unidades en grupo, se podría recurrir a la socorrida técnica de dar instrucciones a varias simultáneamente. Pero las unidades tienen problemas incluso para realizar algo tan simple como desplazarse del punto A al B, si no vamos una por una indicándole lo que tienen que hacer –cuando se hace en masa, tiende a moverse primero la más adelantada, y una vez ha terminado ésta la siguiente, y así sucesivamente; si se colocan demasiadas en el paso y éste queda bloqueado las siguientes se vuelven locas tratando de buscar rutas alternativas para llegar a su destino.

De todas formas, nuestras unidades se siguen comportando como en los turnos tradicionales, cada una cuenta con una determinada cantidad de puntos de acción que determinan lo que puede hacer en cada turno. Una vez agotados, sólo se repondrán esperando a que nos toque volver a actuar. Esto hace que sea aún más importante controlar lo que hacemos con cada una de ellas, pues un movimiento erróneo podría suponer retrasar nuestra estrategia un turno, si es que el enemigo no trata de sacar provecho de ese error para frustrar nuestros planes.

Es más, si una unidad agota sus puntos de acción tratando de llevar a cabo una acción (un desplazamiento, por ejemplo), al comenzar nuestro siguiente turno no mantendrá la memoria de que se ha dejado algo a medio hacer y tratará de completarlo, sino que seguirá esperando a que le volvamos a decir lo que tiene que hacer.

De ese modo, durante el turno táctico el jugador tiene que decidirse entre tratar de mover el mayor número de unidades lo más rápidamente posible o centrarse en unas cuantas y maximizar sus actos. Eso, naturalmente, dando por hecho que va a dejar las consideraciones económicas para el turno contrario. Pero cuando llega éste, se encuentra ante una nueva decisión, pues al centrarse en la obtención de recursos, producción de unidades, etc., no puede estar atento al mismo tiempo de lo que hace el enemigo.

El juego se encarga de avisar, aunque no lo estemos viendo, cuando alguna de nuestras unidades está siendo atacada, pero si centramos nuestra atención en lo que sucede en el frente, nuestra economía se puede resentir.

Otra cuestión distinta es que tengamos perfectamente organizadas todas nuestras actividades de producción, y lo único que nos queda por hacer, mientras el enemigo se afana en sus labores, es mirar, ya que esos minutos tienden a eternizarse, sin forma de acelerarlos y pasar directamente al nuestro.

El resto del juego mantiene un nivel bastante alto. La economía está bastante desarrollada. Existen varias materias primas básicas y otras derivadas, distintas formas de obtener energía, múltiples estructuras que construir y un buen número de tecnologías para investigar y potenciar, lo que, junto con la necesidad de mantener todo ello conectado, tanto en lo que se refiere al suministro de energía como en el de materias primas y productos terminados, asegura trabajo más que de sobra al jugador hasta conseguir una economía saneada.

El entorno 3D es absolutamente espectacular. Los escenarios exhiben un buen nivel de detalle, pero no es nada comparado con el de las construcciones y unidades. La cámara es perfectamente controlable y el sistema para hacerlo es de los mejores que hemos tenido ocasión de ver. Aunque la función de zoom es poco práctica durante la acción, es la que permite apreciar la dedicación de los desarrolladores para lograr el mayor realismo posible. Merece la pena tomarse el tiempo de ver las fábricas produciendo, los tanques moviéndose, la infantería atacando, etc. Todo está realizado con el mayor esmero.

En el fondo, The Andosia War es un juego de turnos bastante tradicional, que ha tratado de dar una fachada de tiempo real por motivos comerciales. El resultado no ha sido exactamente como cabría esperar, pero cualquier aficionado a la estrategia por turnos no debería pasar por alto la oportunidad de probar un título de su estilo con una factura técnica tan esmerada y superior a lo acostumbrado.

David de la Escalera

Atila contraataca 4,0

Si tuviese que definir a este juego con una única palabra, esa palabra sería "tedio". Que el ordenador necesite 8 malditos minutos para completar su turno me parece inaudito. Claro que, en teoría, tengo que aprovechar ese tiempo para ocuparme de los aspectos económicos del juego, pero construir tuberías y cortar la corriente para ahorrar costes, como si fuera un casero tacaño, no encaja precisamente con mi idea de diversión. Además, todo eso lo despachas en, como mucho, tres minutos y el ordenador suele tardar bastante más que eso en acabar su turno. Este debe ser el primer juego de PC diseñado para fomentar otro tipo de actividades, como leer un libro o jugar con la Game Boy Advance. El modo multijugador acepta hasta 8 jugadores, pero esperar a que siete pelmazos terminen de mover sus unidades para poder arrastrar a las tuyas por el mapa podría ser un buen tema para incluir en la próxima versión del infierno de Dante. Eso sí, los gráficos en 3D son majos, el sonido convence y cuando por fin empiezan los tiros te lo pasas bien. Pero tan magra satisfacción no compensa por el grasiento aburrimiento.

Gabriel Pérez-Ayala

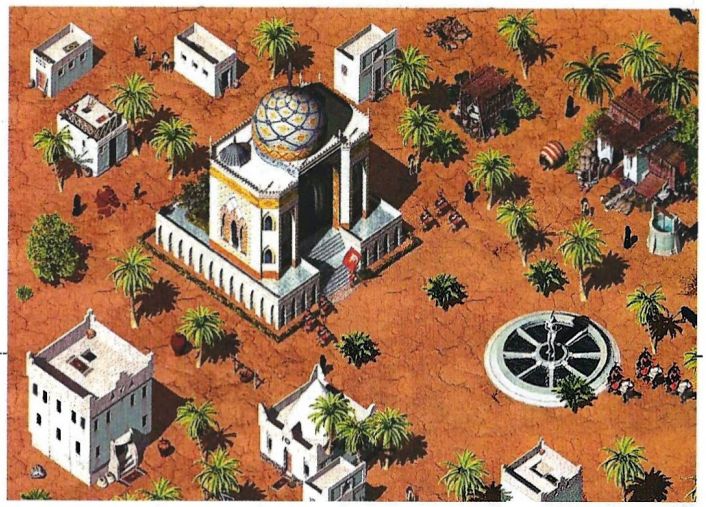
El histérico 4,0

Battle Isle parece, a primera vista, un simulador de combate tiempo real, pero su concepto es totalmente diferente: Se trata de una lucha por turnos. Si este último modo de juego ha caído casi en desuso no es por casualidad: a la hora de recrear una batalla, nada como el dinamismo y la inmediatez que ofrece el poder jugar en tiempo real. Sabiendo esto, no me explico cómo los programadores de Battle Isle han cometido errores tan de bulto, resaltando las mayores limitaciones del género escogido. Ya que hay que esperar a que mueva el contrario, lo normal sería que esto se produjera de forma prácticamente instantánea. Sin embargo, te quedarás con cara de pasmo al comprobar cómo pueden transcurrir varios minutos sin tener casi nada que hacer, aparte de esperar a que el enemigo decida su estrategia y realizar tareas de contrucción y gestión, las cuales por lo general nos llevarán mucho menos tiempo que el que consume el turno. Para colmo, cuando nos toca a nosotros, nuestras unidades también se mueven por turnos, en lugar de hacerlo simultáneamente. Esto no es un juego, es un desafío a los nervios.

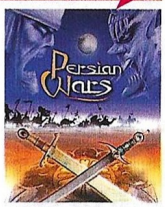
Mario Gómez

Persian Wars
(Akella / Cryo)

Las aventuras de Sinbad



7,1



5.990 ptas/ 36 €
Requiere: P 233 MHz, 32 Mb
Jugadores: 1-8
www.cryo-interactive.com

En ocasiones Cryo se desmarca creando conceptos diferentes que aportan algo nuevo al género que sea. Tal fue el caso, en su día, de Crónicas de la Luna Negra. Persian Wars es, simplemente, un lavado de cara de un juego que no estuvo mal en su momento pero que hoy, no tiene nada que ofrecer al usuario más experto, aunque quizá sí al neófito.

Si con *Arabian Nights* Cryo inició hace unas semanas un viaje hacia el mundo de la *Mil y una noches*, con Persian Wars se completa el recorrido... Al menos de momento. Se trata de un juego de estrategia con un fuerte componente de aventura y rol que combina de una manera muy particular todos estos elementos.

El argumento del juego depende del camino escogido para comenzar a jugar, pero en cualquier caso siempre engloba elementos clásicos de la literatura fantástica ambientada en Oriente y en tiempos pasados, con princesas, genios, terribles monstruos y guerreros del desierto con ancestrales costumbres.

El jugador debe elegir una campaña o misión que, en realidad, marca algo así como dos niveles de dificultad y la forma en que se empieza a jugar. Las campañas son *El anillo de salomón* y *Cuentos orientales*. En la primera hay que encontrar el famoso anillo y en la segunda rescatar a una princesa y su guepardo. En ambas, el protagonista es Simbad (en el juego se escribe con "m" en lugar de "n"), el legendario héroe que tantos cuentos y películas ha visto en su honor, y en ambas también las cosas se complican y surgen más objetivos que los planteados inicialmente.

Las aventuras de Simbad

El personaje en cuestión se desplaza por escenarios totalmente 2D vistos desde una perspectiva cenital, es decir, desde arriba. Antes de acceder a un escenario concreto, Simbad se desplaza por un mapa general que marca los distintos puntos de interés de Persia, al tiempo que sus enemigos y otros ejércitos y unidades a priori neutrales hacen lo propio mediante un sistema de turnos. Cuando el protagonista entra en un escenario, la acción transcurre en tiempo real.

Simbad conoce personajes que le proporcionan información sobre la misión, lucha contra monstruos y guerreros y consigue alianzas con pueblos beduinos y amazonas. También puede poseer diferentes armas, pociones y hechizos, obtener dinero para administrar sus ejércitos y conseguir experiencia que mejora automáticamente sus habilidades. Este componente de rol no es especialmente denso, así que no debe echar atrás a los inexpertos en estas lides, pero proporciona un toque distintivo y aporta un elemento más de juego.

Más allá de esto, a medida que avanzas en el juego, tienes la posibilidad de mantener un ejército que puedes entrenar desde una base donde, además, puedes contar con nuevas estructuras, aunque toda esta gestión se lleva a cabo desde el mapa general y nunca verás los edificios como tales en un escenario.

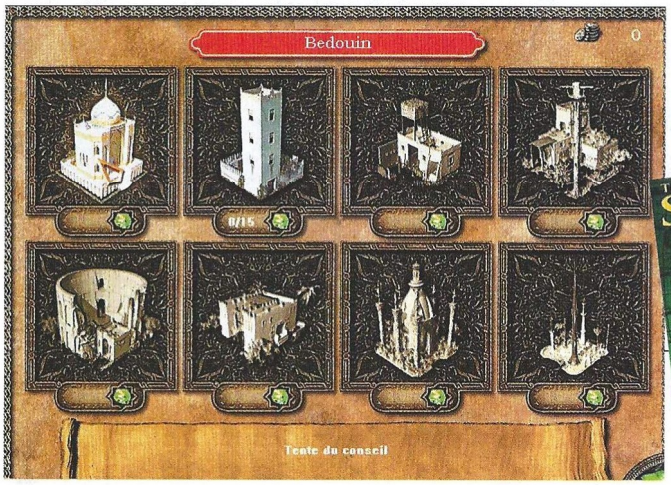
Como en otros juegos de estrategia en riempo real, existe una especie de árbol tecnológico que marca los diferentes tipos de tropas o criaturas que puedes entrenar, aunque, de nuevo, se muestra de una manera muy simplificada para no complicar las cosas.

Controlar a Simbad y sus tropas es una tarea bastante sencilla y existe la posibilidad de crear grupos para planificar estrategias. De hecho, pulsando la tecla "S" se detiene la acción y puedes asignar órdenes a los diferentes grupos y unidades con toda la tranquilidad del mundo y sentarte a ver cómo se produce el desenlace con una mínima interacción por tu parte, salvo que hayas cometido algún error fatal.

Por regla general, las misiones se resuelven con rapidez y sin excesivos problemas al principio. A medida que el juego avanza, la dificultad crece, pero nunca alcanza niveles realmente exasperantes como puede suceder en otros juegos.

Los objetivos que debes cumplir antes de llegar al genérico de la campaña, son muy variados: desde derrotar a una gigantesca criatura para hacerte con un tesoro con el que financiar tu ejército hasta rescatar a los beduinos prisioneros de las amazonas para lograr una alianza con el pueblo del desierto, pasando por la conquista de pasos montañosos o aventurarte durante la noche en tierras castigadas por hordas de muertos vivientes.

Quizá debido a ello, el sistema empleado para guardar el juego sólo permite



hacerlo cuando se ha completado una misión, pero no durante ella, algo que probablemente disguste a muchos.

Indicado para...

Persian Wars está completamente traducido y doblado al castellano, aunque hay que reconocer que ni las voces son brillantes ni la traducción la más idónea, incluso en términos básicos del propio menú principal.

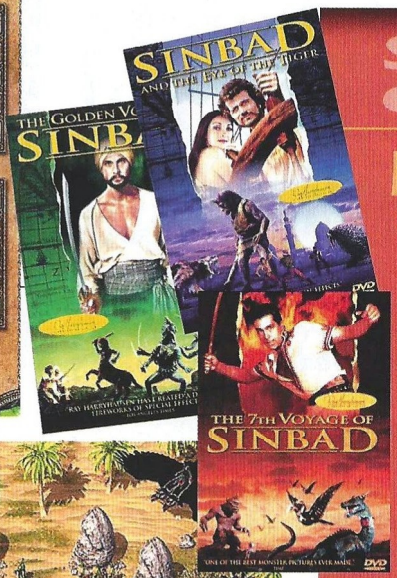
En cualquier caso, como decía antes, quienes hayan jugado con Crónicas de la Luna Negra, no encontrarán nada especialmente novedoso en Persian Wars, aparte del escenario y las diferencias argumentales que, a su vez, marcan nuevas unidades y enemigos. Lo que sí debes tener claro es que, si no te convención Crónicas, Persian Wars tampoco lo hará.

Sin embargo, para quienes busquen una propuesta diferente y no hayan catado Crónicas de la Luna Negra, este juego puede ofrecerles una aproximación única a los tres géneros que combina (estrategia, aventura y rol) con una adecuada progresión de dificultad que, en un determinado momento, puede alcanzar unas cotas medianamente elevadas con escenarios de acción frenética.

De hecho, este título es muy adecuado para jugadores que no sean expertos en este género. Dicho de otra manera, si pasas interminables horas con Emperor: Battle for Dune, es improbable que te guste Persian Wars. En cambio, si el título anteriormente mencionado te parece demasiado árido o complicado, éste está ideado para ti. La decisión es tuya.

José Mª Martín

Sinbad en el cine



Desde 1935, año en que se estrenó la primera película que narraba las aventuras de Sinbad el Marino, han sido nada menos que 18 los largometrajes que se han rodado con este legendario personaje como protagonista. Y eso sin contar series de TV ni telefilmes. La mayoría de las películas, debido a su antigüedad, no cuenta con unos efectos especiales precisamente notables, pero son de las pocas que se adentraban en terrenos de animación de muñecos y maquetas creados con materiales diversos y mezclaban actores reales con esta ficción de una forma que, hoy día, parece ridícula. Si el videoclub de tu barrio es de esos que tiene una sección con películas antiguas de aventuras, echa un vistazo y alquílate una de ellas: quizá te despierte el gusanillo de convertirte el Sinbad y cojas Persian Wars con ganas. Las películas (título original) son:

Sinbad (1936)
Sinbad the Sailor (1935)
Sinbad the Sailor (1947)
Sinbad Jahazi (1952)
Sadko (1953)
Son of Sinbad (1955)
The 7th Voyage of Sinbad (1958)
Son of Sinbad (1958)
Arabian naito: Shindobaddo no bôken (1962)
Captain Sindbad (1963)
Daitozoku (1963)
Roc-a-Bye Sinbad (1964)
Sinbad contro i sette saraceni (1964)
The Golden Voyage of Sinbad (1974)
Sinbad and the Eye of the Tiger (1977)
Sinbad of the Seven Seas (1989)
Sinbad: The Battle of the Dark Knights (1998)
Sinbad: Beyond the Veil of Mists (2000)

El especialista 4,0

Persian Wars recuerda poderosamente a un juego llamado *Crónicas de la Luna Negra*, que salvo por su alucinante banda sonora, tampoco es que fuese la bomba. Pese a su buena idea de agrupar automáticamente las unidades en secciones, Persian Wars no puede evitar que los combates se reduzcan a un caótico batiburrillo en el que se intenta desesperadamente mantener a Simbad en la retaguardia mientras usa sus conjuros para atacar al enemigo, tarea harto compleja ya que el maldito tiene tendencia a meterse en todos los *fregaos*.

Los programadores se han visto obligados a incluir una función de pausa desde la que poder impartir las órdenes con calma, un pobre recurso si tenemos en cuenta que el principal atractivo de este tipo de juegos es precisamente dar las órdenes a la vez que se libra la batalla (de ahí lo de "tiempo real"). Los gráficos en 2D son *cutres* (sobre todo los escenarios), el sonido deja que desear, la inteligencia artificial es defectuosa y el modo multi-jugador es primitivo, sin ejércitos controlados por la inteligencia artificial ni un servicio para encontrar partidas por Internet.

Gabriel Pérez-Ayala

El desesperado 3,0

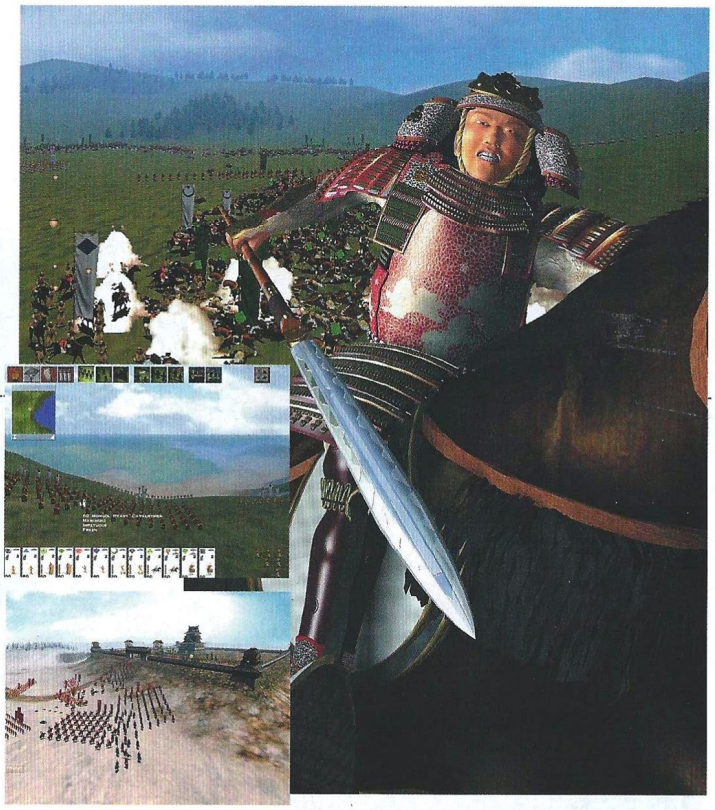
Persian Wars consiguió ponerme de los nervios. ¿Dónde se ha visto un juego que te hace perder la paciencia ya desde el tutorial? Éste no sólo te enfrenta a misiones notablemente difíciles, sino que además no te aclara puntos fundamentales, como el reclutamiento de soldados. Sin ese conocimiento te encuentras en el desierto enfrentándote a los malos con la única ayuda...¡de un burro! (que para colmo es tan raro que parece una cabra). De todos modos contar con tu propio regimiento no sirve de mucho: el control de las unidades y magias es demencial y el desarrollo de las batallas totalmente caótico. Casi todos las contiendas son a espada y muchas veces lo único que verás son acumulaciones de soldados dando mandobles a troche y moche, con tus efectivos cayendo como moscas.

Para colmo, si matan a tu líder, Simbad, se acabó la partida. Para lanzar un rayo debes esperar a que el enemigo entre en tu radio de acción, pero mientras tanto ya habrás ejecutado otras acciones, con lo que desactivarás el rayo. ¡Agh! Los gráficos no están mal, pero qué más da. Huye de este simulacro de juego, es un bodrio.

Mario Gómez

Shogun Total War
The Mongol Invasion
(EA Games / Electronic Arts)

Regreso al Japón feudal



7,0

2.990 ptas/ 17,97 €
Requiere: Shogun Total War
Jugadores: 1 - 4
www.totalwar.com

En el número 55 de CGW se analizó en detalle Shogun Total War y en el número 67 adelantamos las novedades de The Mongol Invasion, un disco de expansión que incorpora algunas novedades al juego original. Vista la expansión, ahora lo que se plantea es: ¿vale la pena?

Que si vale la pena? Pues... depende. Con este disco de expansión se suman nuevas unidades, funciones y mejoras que, aunque pequeñas, tienen un impacto significativo en el juego (como la supresión de la pesadísima secuencia de vídeo al recibir a un emisario, que motivaba a no establecer alianzas en la campaña total con tal de no tener que volver a verla, o la posibilidad de fijar condiciones de victoria alternativas). Si sigues jugando a Shogun Total War (y, dado que era un magnífico juego, no sería nada extraño que así fuera). Ahora bien, si ya lo tienes aparcado en la estantería, es improbable que las novedades de esta expansión te merezcan tanto la pena como para volver a instalarlo.

De hecho, hay algunos aspectos que se podrían haber aprovechado mejor. Tras instalar la expansión, los esperados ejércitos mongoles sólo aparecen en dos de las batallas históricas y en una de las campañas históricas (bastante corta, por cierto), mientras que en el modo de campaña total no hay ni rastro de su presencia (lógico, por otra parte, ya que la invasión de los mongoles tuvo lugar unos doscientos años antes que la *Sengoku Jidai*). Además, la susodicha campaña mongola no se puede jugar desde el punto de vista de los defensores japoneses, tal y como se anunció en un principio. Es una auténtica lástima, porque habría sido interesante contemplar cómo la inteligencia artificial se las apañaba para resolver las complicadas batallas propuestas para las fuerzas de Kublai Khan.

Contra el invasor mongol

Por fortuna, en el modo *custom battle* el jugador tiene libertad para escoger uno u otro bando y pelear a sus anchas como salvaje mongol o noble samurai (aunque no se permiten alianzas mixtas). Curiosamente, algunas de las unidades japonesas más avanzadas, como los ninjas de batalla o los mosqueteros, no están disponibles en las batallas contra los mongoles, probablemente para mantener la coherencia histórica. Aún así, habría estado bien poder plantear batallas anacrónicas para ver cuál habría sido el resultado.

Para gran desilusión de todos, tampoco se ha implantado la posibilidad de jugar la campaña total en el modo multijugador, como se pretendía inicialmente, aunque los desarrolladores se proponen incluirla próximamente a modo de ampliación descargable (ya veremos si lo cumplen o no). Aún así, el dramático impacto que tienen sobre el terreno de batalla algunas de las nuevas unidades como la caballería mongola pesada o los fabulosos Kensai, el editor de mapas y, sobre todo, los nuevos modos multijugador (rey de la colina, asedio, captura del *Honjin*, etc...) hacen que Warlords Edition siga siendo atractivo para los aficionados a los batallas en Red, ya que gana toda una nueva dimensión estratégica. Total, que es una ampliación bastante buena, pero con algunos sinsabores.

Gabriel Pérez-Ayala

El señor de la guerra 8,5

Cuando te pones frente a un juego de estrategia militar ambientado en el Japón feudal y ves una introducción magnífica, lo normal es que empieces a pensar que, seguramente, el juego te va a decepcionar. Y nada más lejos de la realidad en este Shogun Total War: los movimientos de las tropas en los escenarios son impresionantes, dignos de una película de Akira Kurosawa. La estrategia es real, tienes que planificar con mucho cuidado tu disposición en la batalla, agrupar tus tropas y elegir la mejor formación para terminar con el enemigo aprovechando las distintas unidades de las que disponemos. Es muy aconsejable, para convertirnos en un señor de la guerra, seguir los pasos del tutorial y aprender todas las posibilidades que el juego nos brinda. Las emociones son intensas una vez que entras en combate y tienes poco tiempo para modificar tus planes, lo que le otorga una nueva dimensión de realismo; el enemigo es implacable y el combate es total. Lo único que se echa en falta es un mayor detalle en los gráficos, una opción que quizás sea incompatible con la necesidad de ver el despliegue de tu ejército en la pantalla.

Oscar Charneco

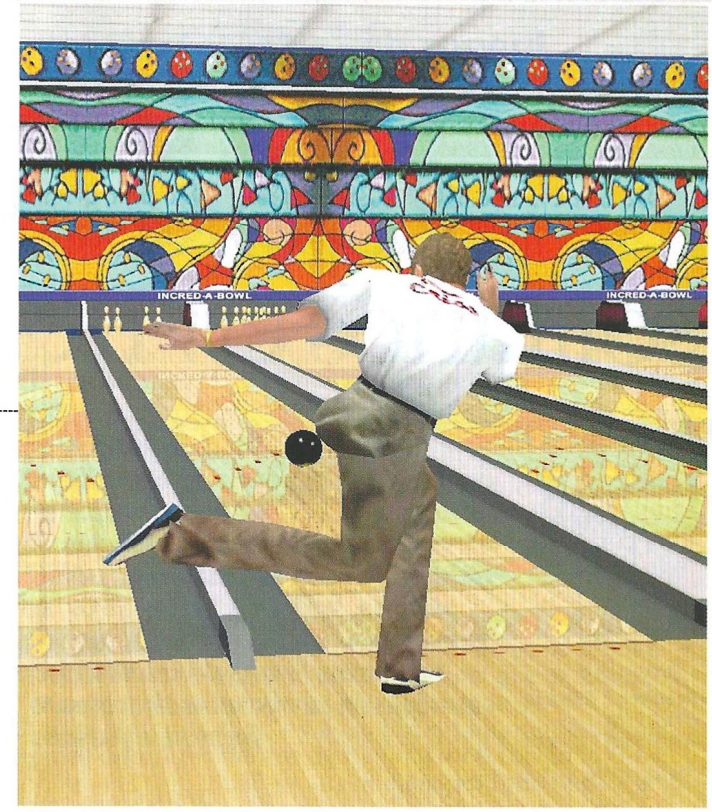
El profundo 8,5

Nos encontramos ante un juego de estrategia ambicioso y profundo. Shogun Warlords cubre el terrible periodo de las guerras entre clanes por el control de Japón. Si optamos por la campaña larga, nos espera una densa experiencia por turnos al estilo del Civilization. Tendrás que gestionar sabiamente tus territorios, construir nuevos edificios y, por supuesto, expandirte. Los combates son uno de los puntos destacados del juego: están realizados en 3D y se ha optado por representarlos con un gran realismo. Los escenarios son muy convincentes y profundos, contando con diversas condiciones climáticas. Lástima que la cámara sea algo complicada de manejar. El control de nuestros hombres resulta fascinante pero complejo: tenemos multitud de opciones a nuestra disposición, pero es fácil perderse entre los menús. Son, como decía, batallas realistas, con un ritmo menos frenético que las que solemos ver en otros títulos. Por todo esto, el jugador deberá prestarle grandes cantidades de tiempo y dedicación a este juego, con la seguridad de que la gratificación será alta. Francamente interesante para los amantes del género.

Mario Gómez

Pub Games
(XT Publishing)

Peor imposible



1,0

1.495 ptas/ 8,99 €
Requiere: P 400 MHz, 64 Mb RAM
Jugadores: 1 o varios

Mientras que muchas compañías, empresas y editores se rompen los sesos en mayor o menor grado para hacer juegos que resulten llamativos y atractivos para uno u otro público, algunos se dedican a cubrirse el rostro de cemento para comercializar productos que no les cuestan nada, que no ofrecen nada y que sólo pueden enfadar al usuario que los compre.

Cuando vea este juego o colección de juegos en las tiendas seguro que a más de uno le llama la atención: "¡Oh que interesante más de 60 juegos reunidos en un solo título!", y además de los que no abundan mucho en CD-ROM: dardos, ajedrez, bolos, tragaperras, monopoly y un largo etcétera. Pero, por favor, no se dejen engañar: su contenido, a pesar de su bonita presentación, es muy diferente al que se le supone. No porque lo que se dice en la caja, sino más bien por lo que no se dice. Y eso que en la letra pequeña de la caja, o minúscula si se prefiere, señala que algunos de los juegos contenidos pueden ser *shareware*, *freeware* o *demo*.

Para empezar el repaso, señalar que todo el contenido de este título es de juegos shareware, freeware o demo. Por otra parte muchos de ellos son de hace más de 10 años, por lo tanto la licencia ha perdido vigencia y se pueden distribuir libremente. ¿Y qué quiere decir todo esto? Bueno para empezar que son juegos bastante antiguos y por lo tanto su calidad en algunos casos, la mayoría, es bastante penosa. En otros casos es que no poseen todas las opciones disponibles para jugar y sólo podremos disfrutar de una parte, más bien escasa. Y por último, muchos de estos juegos puedes encontrarlos totalmente gratuitos en la Red, así que la única justificación para adquirir estos juegos, si es que pueden llegar a gustar tanto, es o que no tengas Internet o que las búsquedas no se te den muy bien. Aunque la verdad es que ni siquiera su bajo precio lo justifica.

Dentro de Pub Games

Los juegos de Pub Games se dividen en 6 categorías: billar, dardos, bolos, juegos de mesa, máquinas tragaperras y pinball. Pero para colmo no dispondremos de un interfaz a través del cual visualizar los diferentes juegos de cada categoría, sino que tendremos que ir abriendo carpeta por carpeta para saber qué juegos hay. La instalación también es independiente, así que suerte en la búsqueda e instalación, ya que sólo sabremos cómo es el juego una vez que esté instalado. La opción de echar un vistazo a los archivos de instrucciones y descripción no es la mejor, ya que no ofrecen muchas pistas.

Sobre los juegos en sí decir que muchos funcionan en MS-DOS (problemas asegurados) y que su calidad deja mucho que desear. Otros son más entretenidos, pero por desgracia están en su idioma original, en inglés. A título informativo, las categorías con más variedad son los juegos de mesa (en los que hay alguno que no funciona directamente) y los dardos.

La verdad es que no me siento capaz de recomendar este juego a nadie, ya que en Internet podemos encontrar la mayoría y sin pagar un duro. Y si lo he puntuado con un uno es por las molestias y por los manuales oficiales que se incluyen de algunos juegos. Pero nada más.

Esperanza Navas

El desenmascarador 0,5

Hay cosas que te dejan con la boca abierta. Cuando compras una colección de juegos normalmente esperas eso, una colección de juegos completos. Pues bien, con Pub Games nos encontramos una colección de *demos* que no dejan del juego casi nada, algún programilla *shareware*, *adware* o *freeware* y, todavía más sangrante, unos cuantos juegos antiguos, de esos que han caducado los derechos y se pueden bajar de Internet. Para rematar la faena, resulta que en alguno de los casos de juegos antiguos, han bajado el juego ¡pero no las claves! De risa, oiga. Eso sí, la colección es completa, con juegos de ajedrez, un Monopoly, unos cuantos juegos de bolos, billar o dardos junto con rarezas variadas del estilo de ajedreces chinos.

Me parece muy bien que los empresarios quieran ganar dinero y admito que vender CD-ROM en los que el contenido ha salido muy probablemente gratuito es un negocio redondo, pero no hay nada que no podamos encontrar en Internet gratis y, desde luego, pagar 1.500 pesetas por una colección de la que apenas salvaremos, con suerte, un par de juegos, siendo poco dinero, es caro.

Javier Sevilla

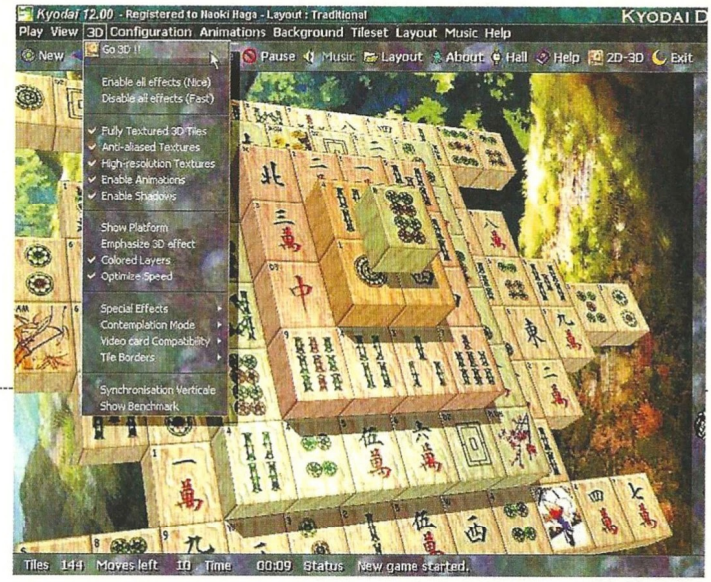
El interesado 0,0

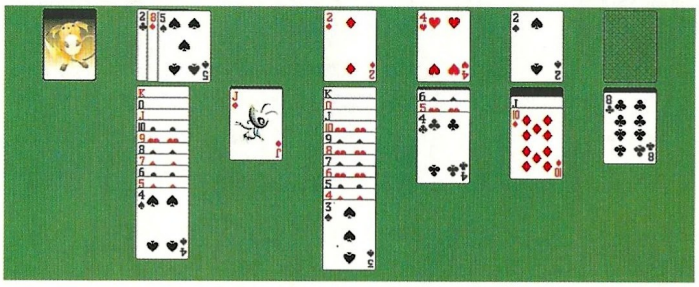
En la caja de Pub Games pone, en letra minúscula, "algunos de estos juegos pueden ser *demos*, *shareware* o *freeware*". Puntualicemos: TODOS los juegos que se ofrecen dentro de Pub Games son *demos*, *shareware* o *freeware*. De no ser así se estaría cometiendo un fraude, ya que XT Publishing no ha pagado ni un duro a los autores del software recopilado aquí. De hecho, la mayoría de los títulos son tan caducos (¡por Dios, si funcionan en DOS!), que probablemente ya sea imposible comprar la versión completa. A modo de anécdota, he descubierto que *Battle Chess 2* viene con un arcaico sistema de contraseña que impide jugarlo, a no ser que alguien se moleste en encontrar un improbable *crack* pirata por Internet. Obviamente, ha sido incluido en la recopilación por error, pero parece motivo suficiente para pensar que todo esto huele a chamusquina. En cuanto a la valoración que merece Pub Games, pues bueno, supongo que quien esté dispuesto a gastarse 1.495 pelas en esta infamia ya sabe a lo que se expone. Por si a alguien le interesa saber mi opinión al respecto, diré que mi interés personal en este producto es cero.

Gabriel Pérez-Ayala

Juegos de cartas y tablero
(XT Publishing)

Repóker y solitarios en PC





1,1

1.495 ptas/ 8,99 €
Requiere: P 400 MHz, 64 Mb RAM
Jugadores: 1 o varios

Mucha variedad de juegos de cartas, pero sin excesos de calidad, es lo que vamos a encontrarnos en este programa. Los juegos de naipes de toda la vida, mus, póker, escoba, solitario, entre otros, se presentan con un gran número de variantes llenas de creatividad, aunque en programas shareware, freeware y demo.

Una colección de juego de cartas que lo mejor que posee es su presentación, ya que el contenido es una de esas recolecciónes de juegos *shareware*, *freeware* y *demo*, cosa que sólo viene indicada en el interior del juego. Así que, como en otros títulos de este estilo, la mayoría de los "pequeños" programas que incluyen se pueden encontrar de forma más o menos sencilla en la Red. Por tanto, si no tienes Internet o no eres de los que les gusta o domina lo de la búsqueda, quizá quieras adquirirlo, pero no sin antes saber qué es lo vas a encontrar en su interior.

Desde luego un navegador en este programa no hubiese venido nada mal, sobre todo por los cientos de juegos que incluye, cada uno en su correspondiente carpeta. De hecho no vienen ni clasificados por tipos de juego, aunque la mayoría se distinguen fácilmente por sus nombres: escoba, mus, solitarios..., aunque otros son casi un misterio; Kyodai, Carrie's Clock, etc.

Lo de un interfaz general se echa de menos por eso de acceder fácilmente a ellos, saber de qué van y que la instalación sea fácil para el usuario, que al fin y al cabo lo paga. La verdad: por muy barato que sea, se esperan unos mínimos. Bueno, pues en lugar de un navegador tendremos un archivo de texto donde está el índice con los juegos que se incluyen en este CD, junto con una breve descripción. Así que desde el principio tendremos que entrar en la unidad del lector del CD-ROM para saber qué contiene exactamente.

Desde luego si algo tiene este producto es variedad y aunque los juegos que se destacan en la caja del CD-ROM son el mus, el tute, la brisca, el solitario, la canasta, la escoba, el póker, los juegos de memoria, el black jack, el bridge y el cinquillo, los géneros son algunos más. Además, en cada categoría se incluye un gran número de juegos con diversas variantes y, algunos, se pueden jugar a través de Internet. En algunos casos hay programas que son sólo para jugarlos de forma *online*, como el Conecta 4 On Line o el Trivial Net.

Puedo asegurar que no los he visto todos, sólo aquellos que llamaban más la atención y cierto es que entre tanta maraña se pueden encontrar algunos que merecen la pena, por lo entretenidos que son, no por su calidad. Sin embargo hay que tomar este título en su justa medida y Juegos de Cartas es simplemente una recopilación de juegos que podemos encontrar, en la Red. Pero puestos a venderlos, se podían haber preocupado un poco más de la presentación, estructura y haber seleccionado un poco más (hay muchos en inglés). Bueno pero decidid vosotros, al fin y al cabo sois los que vais a pagar.

Esperanza Navas

El realista 2,0

La cantidad parece haber sido el criterio que ha primado sobre cualquier otra consideración en esta recopilación. Los juegos se amontonan en este disco sin orden ni concierto, sin importar si son buenos (la mínoría) o malos (la mayoría), o si se repiten una y otra vez los mismos solitarios con distinto formato. Por barato que sea, lo menos que se puede pedir es saber qué vamos a encontrar dentro, pero eso no es tarea fácil, ya que ni siquiera se han molestado en incluir un menú que permita conocer los contenidos de forma más cómoda, y a ser posible con una explicación suficiente sobre en qué consiste cada uno. En lugar de eso, encontramos carpetas llamadas "1000", "The Curse of Ra"... Para saber qué son hay que instalarlos y leer las instrucciones que contenga el propio juego. Pero ni siquiera eso va a resultar tan fácil, pues la mayoría de ellos están en inglés así como sus instrucciones, con lo que es recomendable tener un mínimo conocimiento del idioma para jugar en condiciones. Pero ahí no acaba la cosa, ya que la mayoría de las versiones incluidas son *shareware*, siendo necesario registrarse *online* y pagar para disfrutar del producto completo.

David de la Escalera

El oráculo 1,0

Toda una colección de juegos variados por un precio muy, muy competitivo. La cosa pinta bien pero la realidad es que es una colección muy decepcionante en la que la inmensa mayoría de los contenidos, por no decir todos, son programas o utilidades *shareware* o *freeware* que podemos bajarnos de Internet: solitarios, juegos chinos... A su favor tiene... ¿Nada?

Resulta incomprensible que una cosa así llegue a comercializarse, máxime teniendo en cuenta que gran parte de los tres millones de ordenadores que hay en hogares españoles están conectados a Internet y pueden obtener mejores juegos, gratis, que los que ofrece esta recopilación. Además, muchas revistas de informática que puedes encontrar en el quiosco te REGALAN un CD-ROM con contenidos similares pero más actualizados. Curioso.

Si esto no te basta, has de saber que todo está en inglés, mal organizado y no especialmente bien presentado. Si, a pesar de todo, sigues interesado, no digas que no te lo advertimos.

Javier Sevilla

Larga vida en la Red

Siempre que compramos un juego y, tras jugar mucho con él, le encontramos detalles que podían ser mejorados. En ciertas ocasiones, estas mejoras son plasmadas en una nueva versión del simulador o, simplemente, no hay otra versión que traiga las consiguientes mejoras.

En otras ocasiones, como sucede más claramente con Flight Simulator 2000, compañías ajenas a la creadora del original crean añadidos que permiten mejorar el propio simulador y añadirle características, nuevos aviones, más aeropuertos, etc... que no tenía el original. Pero la norma general es que no se haga nada por mejorarlo, por no hablar de añadirle nuevas características. Pero, claro, esto sucede a nivel oficial, porque a nivel extraoficial es otra cosa. Tenemos **mejoras**, añadidos y un sinfín de cosas que ni los mismos creadores del simulador pudieron llegar a pensar.

El gran bazar de todo esto es, cómo no, Internet. Aquí podremos encontrar cientos de páginas web con toda clase de contenidos para un sinfín de simuladores. Todo hecho, de forma **gratuita**, por gente cuyo único afán es ver como su simulador favorito mejora día a día, rejuveneciendo incansablemente.

Cuando la compañía que ha editado el juego saca una expansión es, por lo general, para arreglar algún fallo del juego y añadirle nuevas misiones y alguna cosilla más. Algo muy distinto a lo que podremos encontrar en Internet. Además de, por supuesto, nuevas misiones, podremos encontrar desde una textura nueva para cierto elemento del juego hasta editores para poder modificar la estructura 3D de algún elemento del juego.

Por poner un ejemplo, tenemos el conocido *Combat Flight Simulator* de Microsoft. Disponemos de nuevas texturas para los aviones, pero no sólo eso: con bajarnos un pequeño fichero haremos que los aviones que sólo puede pilotar el ordenador los podamos volar nosotros.

Otro ejemplo de lo que puede llegar a dar de sí este afán de mejara altruista es ***European Air War***: desde camuflajes nuevos para los aviones a como terrenos modificados para representar diferentes áreas del mundo, incluido el Pacífico, pasando por aviones completamente nuevos, hechos desde cero. Si la tristemente extinta Microprose levantara la cabeza, no daría crédito a lo que se ha formado alrededor del *European Air War*.

Pero esto no se limita a los simuladores de vuelo. Hay para toda clase de simuladores, como los de coches. Para *Need for Speed*, por ejemplo, dispondremos de coches nuevos y circuitos diferentes donde poner a prueba nuestra pericia como pilotos.

En resumen, es recomendable darse una vuelta por Internet: nos sorprenderemos de la cantidad de cosas que podremos obtener para nuestro simulador favorito, incluso podremos contribuir nosotros mismos con mejoras de cosecha propia. Un buen sitio para empezar es SimHQ (**www.simhq.com**), aunque no es el único. Dispone de muchos foros que tratan toda clase de simuladores y desde aquí podremos acceder a muchas páginas web, hacer preguntas, observaciones, ayudar y ser ayudados... En definitiva, entrar en una comunidad que, al igual que nosotros, adora esa clase de juegos que son los simuladores.

Mariano Tortosa

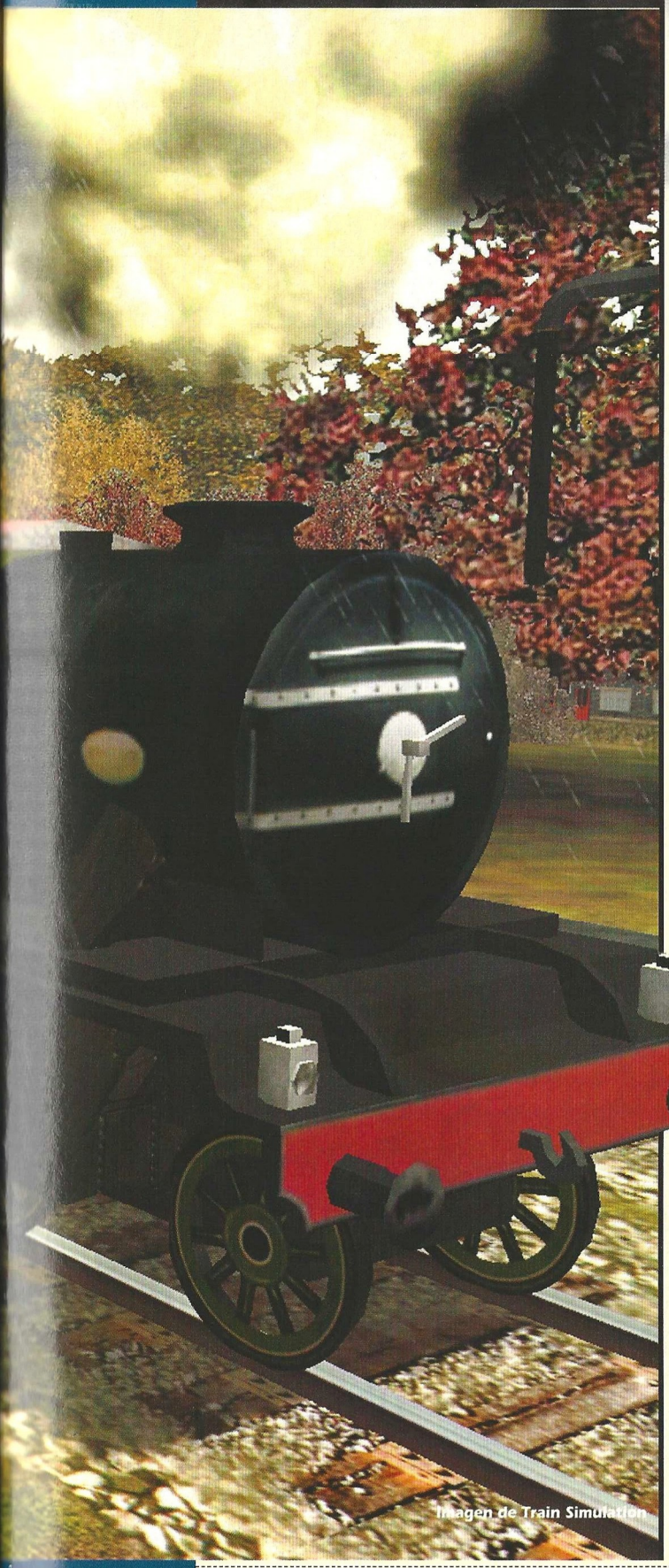


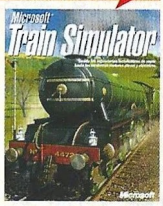
Imagen de Train Simulator

Train Simulator

(Kuju Entertainment / Microsoft)

¡Viajeros al treeen!

8,7



9.990 ptas/ 60,04 €
Requiere: PII 266, 32 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
www.microsoft.com/games

Microsoft ha creado toda una rareza: un simulador de trenes en el que puedes conducir máquinas eléctricas, diesel y a vapor. Desde luego, a nadie se le había pasado por la cabeza que algo así pudiera ser divertido, pero lo cierto es que han sabido encontrar a la perfección los elementos necesarios para conseguirlo.

Antes de explicar nada más acerca de este juego, debes tener presente que está totalmente en inglés, lo cual puede resultar un serio inconveniente para muchos usuarios. Sin embargo, esto no es más que un mero dato que en nada afecta a lo que es en sí mismo Train Simulator.

La propuesta de conducir trenes puede traer a la mente la imagen de la clásica maqueta gigante con trenes a escala, pero este título no tiene nada que ver con eso: te convierte en el conductor de gigantescos convoyes sobre raíles. La cosa no deja de tener cierto romanticismo asociado al viaje en tren, pero también se demuestra que la tarea no es nada fácil si se tiene en cuenta la gran cantidad de parámetros a los que puede llegar a estar sujeta la simulación.

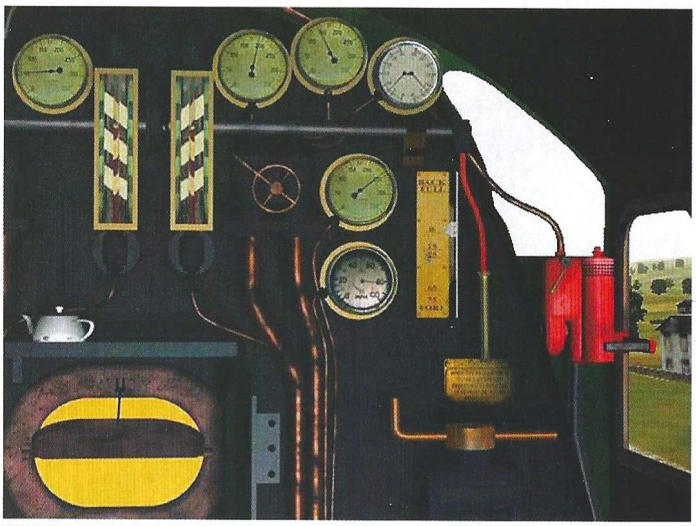
Como es tradicional en las simulaciones de Microsoft y otras compañías, ésta cuenta con reproducciones virtuales de los modelos reales que imita, los trenes de un puñado de compañías ferroviarias que han prestado su ayuda y conocimientos a la hora de construir las réplicas computerizadas de máquinas, vagones, trazados ferroviarios, paisajes, estaciones y todos los demás detalles que se incluyen, todo a escala real.

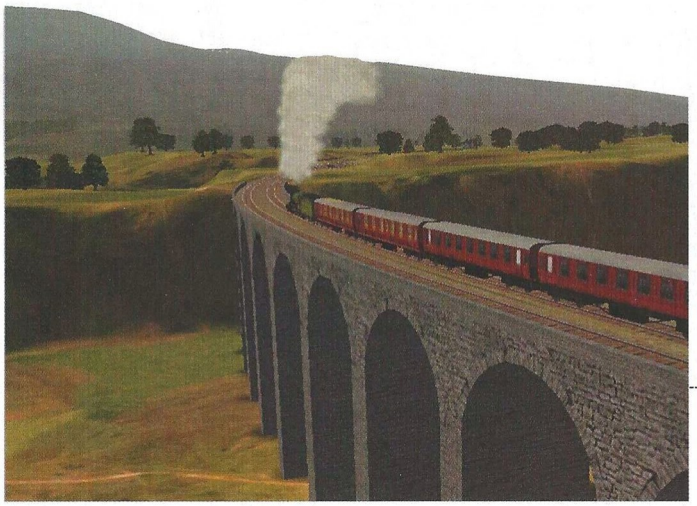
Muy concienzudo

Mientras se instala el juego (que para funcionar correctamente necesita nada menos que 1,7 Gb en disco, aunque haya una instalación de unos 500 Mb) conviene leer bien el manual para no perder detalle de nada, ya que ofrece una documentación imprescindible que se complementa con la ayuda en pantalla, disponible en todo momento durante el juego. Asimismo, resulta igualmente conveniente completar todos los tutoriales incluidos para aprender los conceptos y controles básicos del juego.

Para no volver loco a nadie, el tutorial comienza explicando los mínimos imprescindibles, bloqueando los controles más complejos. Se aprende, por ejemplo, a seleccionar una vista exterior, manipular la cámara en ella, frenar el tren, ponerlo en marcha y tocar el silbato, pero no se entra en profundidad en todos los detalles de la cabina ni se marea al jugador con una larga lista de botones, palancas y teclas.

Aunque las vistas son varias, la del interior de las cabinas es la que permite manejar adecuadamente todos los controles,





una tarea nada sencilla: hay que controlar tres tipos de frenos en algunos casos, hacer sonar el silbato y las campanas al llegar a las estaciones, echar arena sobre los raíles para mejorar el agarre, reducir o aumentar las paladas de carbón a la caldera en el caso de las locomotoras a vapor...

Los detalles técnicos pueden ser tan complejos como en la realidad o simplificados a voluntad, ya que existen opciones en el menú que permiten rebajar el grado de realismo, un aspecto del juego sumamente cuidado según cuentan los entendidos en esto de los trenes, que, la verdad, no son muchos.

Resistente al tiempo

Hay un total de seis rutas ferroviarias que cubren unas 600 millas en diversos escenarios: Estados unidos, Japón, Europa y Reino Unido. Algunos se sitúan, además, en tiempos pasados para realzar el encanto de los trenes de vapor. Puestos a disfrutar de las vistas, con el mínimo realismo posible en los controles, resulta espectacular recorrer los Alpes, la campiña inglesa... En fin, hacer turismo a un precio realmente económico.

Si bien los escenarios son extensos, todo hace pensar que si el producto tiene éxito veremos una larga lista de expansiones con nuevos escenarios y trenes en el futuro, una idea nada descabellada teniendo en cuenta el historial de Flight Simulator.

Quien tenga ganas y tiempo, puede además adentrarse en los vericuetos de los editores que incluye el programa, que entre otras cosas permiten alterar las rutas existentes y crear otras nuevas, diseñar cabinas personalizadas, modificar el terreno, editar los trenes... Sin duda esto dará lugar a la aparición de numerosos añadidos gratuitos en Internet.

Sin embargo, los editores y herramientas diversas no están indicados para cualquiera, ya que Microsoft advierte que sólo están recomendados para usuarios experimentados y que no ofrece ningún tipo de soporte al respecto. La información sobre este tema no es especialmente extensa en el manual, aunque sí la que ofrecen diversos archivos de ayuda en pantalla.

A la hora en punto

En cualquier caso, con o sin realismo en los controles, el objeto del juego no es sólo conducir trenes en días soleados o en medio de las más terribles condiciones climatológicas: también hay que preocuparse por los viajeros y los horarios. Las líneas ferroviarias están sujetas a una gran austeridad horaria que no deja demasiado margen de error, algo que queda perfectamente reflejado en el juego. Es necesario llegar y parar correctamente en todas las estaciones el tiempo justo para la carga y descarga de viajeros. Cuando no son personas, se transportan mercancías.

Si dirigir el tren y cumplir con horarios y viajeros puede ser difícil, no lo es menos mantener el convoy sobre los raíles, sea cual sea su sistema de impulsión. Las condiciones climatológicas juegan un papel determinante en este sentido y obligan a reducir la velocidad o tratar de acondicionar las vías para un mejor agarre del tren. Aquí no vale, como en un juego de carreras, mantener la velocidad máxima de forma constante: un descarrilamiento no termina con el tren de nuevo sobre la vía en cuestión de segundos o un par de abolladuras en la carrocería.

Para todos los gustos

Cuando las condiciones son propicias para disfrutar de un tramo del trayecto, es una auténtica gozada escoger una de las vistas exteriores y mover la cámara a voluntad para obtener las perspectivas más atractivas que el juego puede ofrecer.

Pero recorrer mundo y transportar gente o mercancías puede parecer insuficiente, sobre todo, puede pensar alguien, si sólo hay seis rutas. Pues bien, tranquilidad, porque hay 50 escenarios con éstos y otros objetivos cuya duración oscila entre 10 minutos y dos horas.

Puedes, como ya hemos dichos, transportar pasajeros o mercancías, pero también preocuparte por evitar retrasos o batallar contra el mal tiempo, acoplarte con otros trenes para carar o descargar mercancías, vértelas con limitaciones de

Train Simulator
(Kuju Entertainment / Microsoft)

Aunque el trabajo de un conductor de trenes pueda no parecer estresante, Train Simulator demuestra que consiste en mucho más que mover un par de palancas

velocidad temporales, romper las normas de seguridad, sacrificar o no la comodidad de los pasajeros por motivos diversos... Hasta hay un escenario titulado *Asesinato en el Orient Express*, donde te conviertes en el ingeniero del tren de la famosa novela de Agatha Christie.

En este último caso, tienes que seguir al pie de la letra todas las indicaciones del detective que investiga el caso, ya sea para desenganchar o enganchar vagones o detenerte en lugares determinados. Durante todo el escenario, diferentes mensajes de texto te van informando de lo que sucede en tu tren, lo cual rompe agradablemente la posible monotonía de tus quehaceres rutinarios en este escenario tan particular.

En conjunto, Train Simulator es una obra de arte se mire por donde se mire: gráficos, sonido, simulación... Aunque a uno no le gusten los trenes ni se haya planteado nunca acercarse a un producto como éste, la verdad es que es muy fácil pasarse las horas muertas recorriendo kilómetros y kilómetros de vía, algo que agradecerán los usuarios que busquen un entretenimiento pasajero pero con una larga vida.

Los aficionados a cualquier tipo de simulación descubrirán toda una novedad que rompe definitivamente con los clásicos títulos de aviones de guerra, civiles, coches y submarinos, pero manteniéndose fiel al concepto y filosofía de un producto de estas características.

Pero nunca se sabe: Train Simulator podría tener tanto éxito como Flight Simulator o quedarse en una locura de Microsoft, algo que no sería de extrañar teniendo en cuenta lo que ha sucedido en el pasado con otros grandes juegos de otras compañías. El tiempo dirá.

José Mª Martín

El *humanista* 8,0

Qué concepto tan ingenioso e innovador, ¡un simulador de trenes! Obviamente, no es el tipo de juego que se pueda recomendar a todo el mundo, pero para los aficionados a las simulaciones creo que es una alternativa muy válida y original. Los gráficos son estupendos e impresiona la manera en la que se percibe el sonido del tren según la vista de cámara que se haya escogido. El manual, todo lo gordo que cabría esperar, viene apoyado por unos estupendos tutoriales que ayudan a empezar el juego con buen pie, como debe ser. Por desgracia, el editor de escenarios es complejo y no está documentado como debiera, así que sólo queda al alcance de usuarios avanzados. Es una pena, porque la perspectiva de crear tus propios escenarios y luego recorrerlos con tu tren favorito es realmente atractiva. También es de lamentar la ausencia de pasajeros en los andenes y en el interior de los vagones, aunque supongo que eso sería como pedir azafatas animadas que se asomen a la cabina ofreciéndote café en los simuladores de vuelo comerciales. ¿Tal vez en la segunda parte?

Gabriel Pérez-Ayala

El superficial 6,5

A primera vista, ser conductor de tren no parece muy interesante: Recorrer interminables extensiones al mando de una máquina que va sobre raíles, con la monotonía tan sólo interrumpida por las paradas en las distintas estaciones... Sin embargo, cuando pasas esto a un formato electrónico... Bueno, sigue siendo más o menos lo mismo. Y es que Train Simulator da exactamente lo que promete: la simulación fidedigna de la conducción de un tren. Eso sí, el juego está realizado de una forma muy correcta y tiene unas cuantas variantes: podemos dirigir trenes de vapor, diesel y eléctricos y tenemos la posiblidad de recorrer varias y diversas líneas de la vida real. El manejo de los trenes es preciso y fidedigno (bueno, al menos lo parece) y los paisajes son bonitos, pero eso es todo. No digo que el juego no pueda ser interesante, pero deberá apelar especialmente a tus gustos o cogerte en un estado de ánimo en el que te apetezca una experiencia básicamente contemplativa. Quizá se podría haber incluido alguna opción como un tren del futuro, o un argumento entremezclado con la simulación...En su estado actual, el juego es agradable pero muy falto de emoción.

Mario Gómez

Imagen de Parque Jurásico III: Dino Defender

Niños, pero no tontos

Cada vez que veo un juego dedicado a los más pequeños, siempre me queda la misma duda, ¿pero realmente le gustará este tipo de juegos a los niños? Cuando se desarrolla un juego para este público tan especial, creo entender que los creadores y desarrolladores buscan educar, pero con grandes dosis de entretenimiento para que el niño no cierre enseguida el programa. Buscan un equilibrio entre ambos conceptos; educar y entretener. Sin embargo dudo mucho que en la mayoría de casos, o sea de los productos, ese equilibrio se produzca. Y no porque una humilde servidora lo diga, (¡Dios me libre!), sino porque cuando le preguntas a los más pequeños sobre sus juegos preferidos, entre los que dicen no está esta clase de títulos.

Tengo un primo pequeño con dos consolas, una de ellas portátil, y desde luego no me pide que le regale juegos educativos o esos "híbridos". Creo que ni conoce sus nombres. **Entre sus preferencias destacan los juegos más conocidos de carreras, acción, deportes** y, cómo no, el dueño indiscutible de los corazones de muchos pequeños, y otros no tanto, los Pokémon. Esto mismo se repite en otros muchos niños.

La pregunta en este momento sería, ¿cómo competir con tal elenco de estrellas? Yo desde luego no tengo la respuesta, pero está claro que los niños son pequeños, pero no tontos. Cierto es que es difícil competir en un mercado donde los grandes juegos son anunciados a bombo y platillo en los medios y con un despliegue de *merchandising* increíble. Sin embargo está claro que no se puede hacer con juegos de calidad media y esperar que todos los niños se vuelquen con ellos.

Los productos con una calidad gráfica pobre, un argumento de risa y con unos niveles de dificultad que a muchos les hacen reír (hay niños que son verdaderas "máquinas" cuando se ponen a jugar) o matar del aburrimiento, son enseguida abandonados por los chavales y **el dinero de padres y familiares cae en saco roto**. Los juegos son para entretener y si además educan, en determinadas áreas, mejor, pero siempre con un producto bien pensado, de calidad.

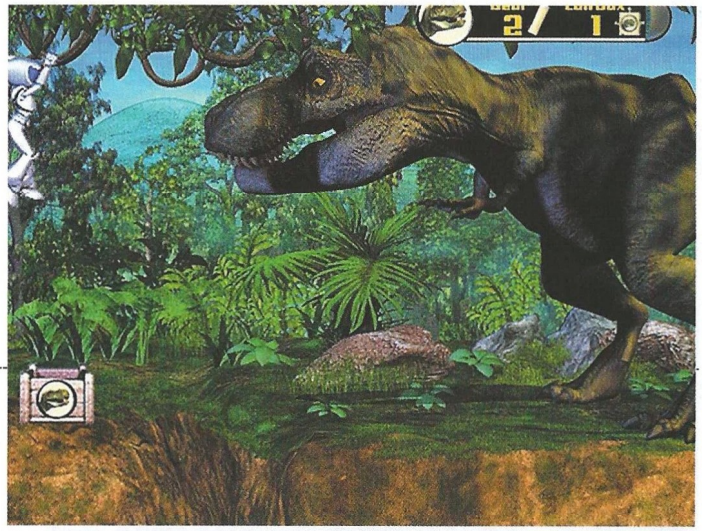
La necesidad de juegos para adultos y pequeños es más que obvia, así como que éste es un público mucho más reducido y sin dinero propio, ya que **son los padres los que deciden** en última instancia. Pero es imperdonable ver juegos que hacen sonrojar a cualquiera y cuya relación calidad/precio es, en algunos casos, abusiva.

Sin embargo no todo son quejas en estas líneas. De hecho, mi intención última es señalar que hay muchos juegos y muy buenos para niños, pero también los hay que dan pena. Las nuevas generaciones han tenido y tendrán en casa, desde muy pequeños, ordenadores, consolas, agendas electrónicas, etc. Todas las nuevas tecnologías les serán muy familiares y son un grupo muy amplio que demandará nuevos y buenos productos. Es difícil acertar con un público tan exigente, pero todo es poner buena voluntad y el dinero suficiente para el desarrollo. **Esperanza Navas**

Jurassic Park III: Dino Defender

(Knowledge Adventure / Havas)

Criaturas feroces



7,0

5.995 ptas/ 36,03 €
Requiere: PII 233, 64 Mb, SVGA
Jugadores: 1-2
www.knowledge-adventure.com

Knowledge Adventure es una marca de reconocido prestigio dentro del mundo del software de entretenimiento infantil. Inspirado en la tercera entrega de la franquicia más importante de Universal Pictures y Amblin Entertainment, Jurassic Park, este juego promete sumergir a los pequeños en una aventura de película, estrenada el 20 de julio.

Ya era hora de encontrar un juego que hiciera justicia a una buena franquicia. Tan buena que ha disfrutado hasta la fecha de 250 millones de dólares en apoyo promocional y 2.500 millones de dólares en ventas de productos de consumo. Tras el acuerdo con Universal Studios Consumer Products Group para los derechos de esta marca en todo el mundo, y coincidiendo con el esperado estreno de Parque Jurásico III, Knowledge Adventure nos mete de lleno en el universo de Crichton.

Nada más instalar el juego me siento como si estuviera en el cine. El sonido es bueno, tanto la música de la intro como los diálogos y, cómo no, los gruñidos de las bestias. Los gráficos tampoco están nada mal. Me da muy buena espina. Además pronto me llaman a filas. Tengo una misión que cumplir: resulta que un tifón ha destruido las rejas eléctricas de Parque Jurásico. Ahora los dinosaurios vagan libremente y no se andan con tonterías cuando se trata de comerse unos a otros. Como miembro de Dino Defenders, un equipo de emergencia, tengo la posibilidad de convertirme en un heroína restableciendo el orden y evitando que los dinosaurios se destruyan unos a otros. Esta peligrosa misión me reta a capturar o tranquilizar a los especímenes más rebeldes y, de paso, salvar la isla de la inminente catástrofe. Pensado para niños mayores de ocho años, este juego es el clásico de plataformas, aunque además de avanzar de nivel hay que hacerse con un póster de cada especie.

Lo primero para no errar en la misión es acudir a la academia de entrenamiento. Allí tendré que seguir e imitar cada uno de los movimientos que realiza mi compañero a lo largo de diferentes escenarios. Aprenderé a saltar, correr, escalar, coger objetos, nadar... Una buena manera de aprender a desenvolverme por hábitats hostiles. Una vez superadas las pruebas de la escuela ya estoy lista para saltar del helicóptero y enfrentarme al peligro.

Pronto veo como las diferentes especies de saurios me acechan allá por donde voy. Lamentablemente en más de una ocasión me dan caza. La cara de un enorme T-Rex es lo último que veo antes de morir. Para evitar la muerte lo mejor es ir acumulando en mi inventario bolas tranquilizadoras, bengalas de distracción y redes de captura. Tampoco vienen mal las armaduras de titanio.

Los escenarios están muy bien hechos y los paisajes bastante detallados en 3D con cavernas acuáticas, frondosas selvas tropicales y los clásicos laboratorios de In-Gen infestados de dinos fielmente representados. Pero lo que más me gusta son las películas que de vez en cuando se cuelan entre la acción.

Un juego entretenido y muy bien hecho que te gustará mucho más cuando te pases por un cine a ver la película, una nueva entrega que no deberías perderte si te gustaron las anteriores.

Mónica Revilla

La exigente 5,6

La saga de Jurassic Park de Spielberg sigue trayendo cola y los títulos no dejan de aparecer. El público juvenil es en este caso el beneficiario, ya que va dedicado a ellos. JP III Dino Defender no es un título excesivamente difícil, pero tampoco excesivamente sencillo, así que no valdrá ir disparando a diestro y siniestro a todo dinosaurio que aparezca en nuestro camino. De hecho no hay que matar a un solo dinosaurio, sino adormecerlos y atraparlos. Ya se sabe ni una gota de sangre. Jugaremos en le papel de defensores de este parque de dinosaurios y tendremos varias misiones que realizar. Y habrá que agudizar la mente para lograr los objetivos, sin que los dinosaurios y otras criaturas nos terminen devorando. Son muy rápidos.

Y este punto la verdad es que lo ha logrado con creces, algo que no se puede decir de su apartado gráfico, ya que a pesar de ser un juego de plataformas con algunos intentos 3D, ¿por qué no se esmeran un poco más con los gráficos en los juegos para el público infantil? Y eso que las secuencias de los ataques de los dinosaurios están muy bien hechas, así como los sonidos ambientales.

Esperanza Navas

Nada convencido 4,2

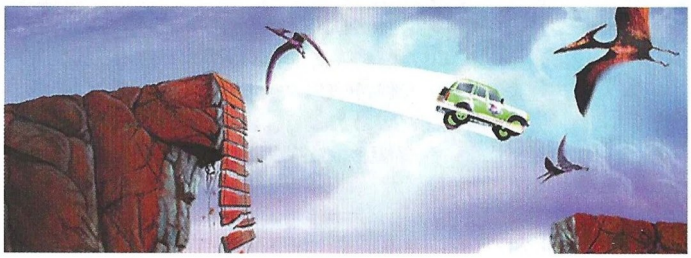
Este juego es uno más de los títulos relacionados con la inmensa máquina de hacer dinero que es Parque Jurásico, en este caso en su tercera entrega. Estamos ante un juego de plataformas con un desarrollo que recuerda remotamente a la saga *Oddworld*, ya que uno de los agentes especiales del parque se encargará de rescatar dinosaurios de todo tipo y tamaño, para evitar un desastre que conduzca a la extinción de alguna de las especies. El aspecto técnico es irregular, con gráficos del entorno muy por debajo de lo que puede ofrecer un PC hoy en día, aunque los movimientos de los dinosaurios y el personaje no están mal del todo, pero encajan mal en el conjunto.

El sonido quizás sea lo mejor del juego, ya que reproduce los gruñidos y rugidos de las distintas especies de dinos. Por lo demás, el desarrollo es sencillo, con un tutorial para hacerse con el manejo y un objetivo claro aparte de avanzar acabando cada fase: conseguir el póster que describe cada especie de dinosaurio. La verdad es que puede que sea divertido para los peques de la casa, pero su escasez de opciones no me convence nada. **Hugo W. Serrano**

Jurassic Park III: Danger Zone

(Knowledge Adventure / Havas)

Prueba superada



5,9

5.995 ptas/ 36,03 €
Requiere: PII 233, 64 Mb, SVGA
Jugadores: 1-2
www.knowledge-adventure.com

Si Dino Defender se plantea como un juego de acción para ñiños mayorcitos, éste se dirige a un público más joven con las mismas intenciones de entretener y aportar algo, pero esta vez en compañía de un amigo. Danger Zone está planteado como un juego de tablero en el que en cada casilla hay pruebas y desafíos que superar.

Havas Interactive (Vivendi Universal) ha sabido sacarle jugo a la serie infantil que ha desarrollado sobre Jurasicc Park recogiendo el testigo de la tercera entrega con el mismo formato que Jurasicc Park III: Dino Defender. La diferencia es que, una vez en el juego y pasadas todas las pantallas introductorias, deja a un lado las plataformas para presentar un juego infantil a modo de juego de mesa.

Sí, la primera impresión es que tenemos de Danger Zone (DZ) es la de un juego tipo al el de la oca, con un circuito bastante reducido y dividido en casillas con símbolos relacionados con el parque o los dinosaurios. Lo que hay detrás de cada una es toda una incógnita.

Lo interesante de DZ es que no se decanta por un solo género, sino que mezcla varios (acción, puzzles, conocimientos sobre los dinosaurios, puntería, etc.) y de forma óptima, por lo menos al principio, pues algunas pruebas se vuelven un poco monótonas cuando hemos caído varias veces en la misma casilla, por ejemplo la de lucha de velocirraptores, un desafío nada sencillo de superar. Por lo demás en cada casilla habrá una prueba oculta que pasar.

El problema o la virtud, si no sería de lo más corto y aburrido, es que el circuito no termina cuando hemos dado una vuelta o dos, sino que hay que cumplir una serie de objetivos. Y para que estos objetivos tengan sentido hay una pequeña historia detrás: el parque ha sufrido un terremoto y el laboratorio de ADN ha quedado en un estado lamentable. Lo peor es que se han liberado en este laboratorio unas sustancias que pueden acabar con la vida con los dinosaurios, otra vez.

Las misiones y las diversas pruebas que se incluyen son la columna vertebral de este título, ya que el resto de los aspectos; gráficos, efectos y sonido no son demasiado destacables.

Danger Zone es un juego para dos jugadores: bien podemos jugar contra el ordenador o contra otro participante. La dinámica será la misma: lanzar una especie de dado, avanzar y esperar una prueba. Algunas veces serán luchas entre dinosaurios, resolver puzzles sonoros o de imágenes, responder a preguntas sobre dinosaurios, juegos de parejas, etc.

A este proceso se unirá una serie de objetos que iremos obteniendo o perdiendo a lo largo del juego. Estos nos darán vida, fuerza, herramientas y si no tuviésemos ninguno en nuestro inventario, tendremos que echar mano de los puntos que se nos conceden al principio. De hecho estos también subirán o bajarán a lo largo del juego según el resultado de las pruebas.

La mezcla de todos estos elementos es lo que hace tener un juego interesante entre nuestras manos, y no hay que olvidar al público al que va dirigido, aunque la falta de variedad puede hacer que a la tercera partida el juego sea de lo más repetitivo, si es que el infante no lo abandona antes.

Esperanza Navas

Embobada 7,5

Nada más instalarlo, presiento que, por el aspecto de la intro, este juego me va a gustar. Se nota cuando un título está hecho a conciencia y pensando en el público a quien va dirigido. Sin embargo, me extraña el hecho de que haya sido concebido para dos jugadores. Tú eliges a tu contrincante: un amigo o la propia máquina. Pronto me siento como si estuviera viendo una película y rápidamente me meto en el papel de una: "Danger Zone", que además de ser bastante mona está de lo más preparada. Los gráficos, son buenos, los escenarios 3D de cine y el sonido a la altura. Pero ¿qué pasa?, ¿dónde está el plataformas que me esperaba?, ¿qué hace aquí un juego de la oca? No entiendo nada y por un momento creo que me he debido pasar un par de misiones. Pero no, es que debajo de cada casilla del tablero hay un reto que superar. Y además son todos muy distintos, desde competiciones cuerpo a cuerpo con salvajes saurios hasta puzzles. Vamos de todo un poco. Y todo para alcanzar un objetivo: ser el primero en completar una muestra de ADN y clonar un dinosaurio. ¿Lo que más me gusta? Las escenas de películas 3D. No lo puedo remediar, me quedo boquiabierta.

Mónica Revilla

El consolero 6,0

Uno de los últimos géneros aparecidos en el entretenimiento electrónico son los llamados juegos de *party*. Suelen consistir en un tablero donde en cada casilla, tras lanzar el dado, nos aguarda una prueba multijugador. Danger Zone es una de las primeras apuestas de este tipo para PC y está claramente dirigido a un público juvenil. La mayoría de las pruebas se mueve en una apacible mediocridad, sin ser muy aburridas ni muy divertidas. Existe la posibilidad de jugar en solitario, pero esto, además de disminuir notablemente el interés, no resulta recomendable por ser bastante difícil ganar al rival electrónico.

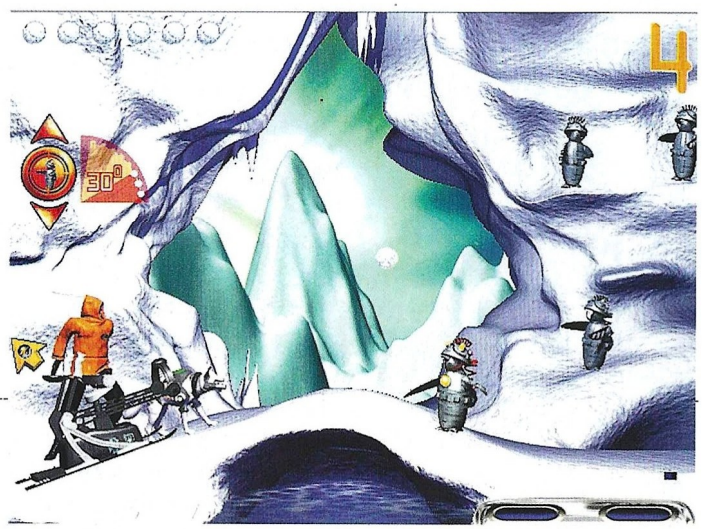
Sin duda, el mayor problema del juego, aunque esto viene de largo en el PC, es no admitir más de dos jugadores. Precisamente, en estos juegos, donde cuanto más personal se reúna mejor. Los gráficos y el sonido normalitos, gracias. Mucho lagarto por ahí suelto. Así pues, es un título que satisfará a los jóvenes fans de la próxima película jurásica que no sean muy exigentes. Para una experiencia "party" más completa, recomiendo hacerse con una N64 y el Mario Party.

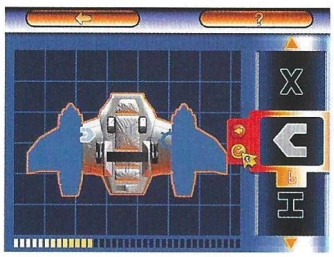
Hugo Serrano

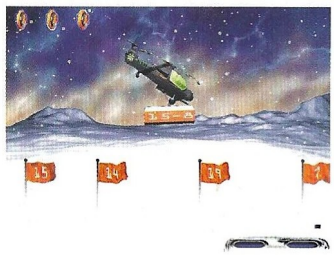
Action Man Artic Adventures

(Infogrames / Infogrames)

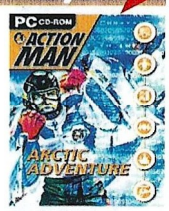
Viaje a los puzzles polares







6,0



Sin determinar
Requiere: P 166 MHz, 32 Mb
Jugadores: 1
www.infogrames.com

El doctor X parece inasequible al desaliento. No importa cuántas veces Action Man desbarate sus planes, siempre vuelve a la carga con una nueva idea para conquistar el mundo, que acaba fracasando una vez más gracias a nuestro héroe. De nuevo, ambos antagonistas se enfrentan en tierras polares.

El doctor X está poniendo en marcha un nuevo y maquiavélico plan desde el Polo Norte con la ayuda de un misterioso aliado conocido simplemente como Tempest, que posee la capacidad de manipular el clima. Su objetivo: dominar el mundo. Naturalmente, sólo hay un individuo capaz de detenerle: Action Man.

Action Man tendrá que empezar su misión desde su base. En ella se encuentra su fiel amigo y mascota, el perro Blizzard, que será vital para cumplir determinadas misiones, pero también puede obtener cierta ayuda, o revisar los certificados ganados por pruebas superadas y el panel de control central le permite revisar la situación de la aventura y seleccionar la etapa de la misma que va a tratar de pasar a continuación. Además, como complemento, puede acceder a una zona de dibujo que permite jugar a pintar y colorear distintas imágenes relacionadas con el héroe, ya sea directamente en la pantalla o impresas en papel.

Antes de embarcarse en cada misión, hay que superar una sencilla prueba en la que será necesario recordar una sencilla secuencia de cuatro formas geométricas. Son siempre las mismas, por lo que lo único importante es acordarse del orden en que aparecen, al estilo de un juego de Simón.

Las misiones en sí consisten en una serie de mini-juegos independientes cuyo único requisito es superar el primero, a continuación los seis siguientes y, para terminar, los dos últimos, aunque no se obliga a seguir ningún orden concreto en los intermedios, con lo que se evita que el niño se pueda quedar atascado en alguno de ellos. Además, todos van precedidos de una explicación que tratará de aclarar los objetivos a cumplir. En caso de no ser suficiente (que no suele serlo, porque dichas explicaciones no suelen ser demasiado claras), es posible acceder a más ayudas durante la misión. La dificultad es regulable, con tres niveles disponibles, de los cuales sólo el más alto entraña un cierto reto. La dificultad influirá en más de un sentido: en aquellas pruebas en las que haya que realizar operaciones aritméticas, éstas se complicarán adecuadamente, si hay que hacer frente a enemigos, éstos aparecerán en mayor número, etc. La mayoría de los mini-juegos consisten en sencillas pruebas en las que se trata de enseñar al niño a sumar, restar, diferenciar formas geométricas, letras y colores. Tampoco faltan las de reflejos y otras más puramente lúdicas, como el enfrentamiento final con el doctor X, al más puro estilo de los clásicos matamarcianos.

La intención educativa es clara a lo largo de todo el juego, pero no tan marcada como en otros productos. En todo momento se trata de dejar claro al niño lo que tiene que hacer, evitando cualquier tipo de texto escrito en favor de explicaciones verbales y representaciones visuales mediante iconos de fácil identificación. Gráficamente no es ninguna maravilla, pero cumple perfectamente con el objetivo que se plantea.

David de la Escalera

El insatisfecho 4,0

Las aventuras de este héroe de los dibujos animados ya han dado el salto a nuestro ordenador. El juego de Action Man consiste en una serie de misiones independientes que debemos solucionar para conseguir terminar con los maléficos planes del Doctor X. Los enigmas son bastante tontos y la calidad gráfica es baja, sólo tienen un pase las animaciones que marcan nuestro éxito en los desafíos. Para el público infantil resulta poco atractivo. Además, no es fácil manejarse entre todos los menús que marcan el inicio y el final de las misiones.

El doblaje de las voces es uno de los aspectos destacados del juego, aunque se echa en falta que no se haya mantenido la estética de la serie de dibujos animados. En general no deja de ser una pobre adaptación que dejará insatisfechos a los seguidores de este personaje. El juego ofrece poca diversión, imaginación y originalidad. Se podría haber sacado más partido al mundo, los personajes y las historias de este hombre de acción en unas aventuras en el polo, prometidas en el título, y que no vamos a encontrar por ningún lado.

Oscar Charneco

El villano 3,0

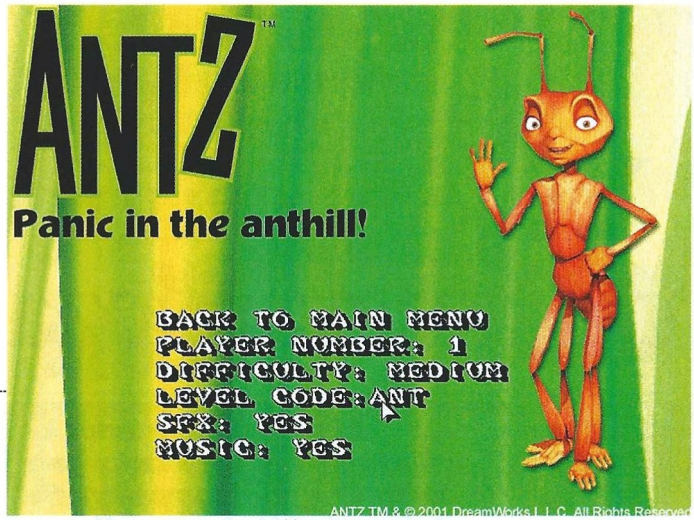
Confieso que siento una admiración especial por el Doctor X, ese sufrido personaje al que el malvado Action Man le chafa los planes una y otra vez en los veinte segundos que duran los anuncios de la tele. Por eso, la perspectiva de colaborar con este G.I. Joe renegado para perseguir una vez más al pobre doctor no se puede decir que me resulte muy atractiva, que digamos. Sin embargo, Action Man (o Actino, como se empeña en llamarlo el corrector ortográfico de mi procesador de textos) ha resultado ser un tipo más simpático de lo que pensaba. Simplote, pero buena gente en el fondo. Después de todo, un tipo que habla con su perro y que acepta todo lo que le dicen con un entusiasta "¡Que guay!" o "¡vale!" no te puede caer mal. ¿Y el juego? Pues muy mal, la verdad. Por mucho que insistan en que va dirigido a niños, no me parece de recibo que sólo haya 9 mini-juegos. ¡Son muy pocos! Tampoco hay algún tipo de aventura que conecte unos mini-juegos con otros, como hacía Lego Island. El paquete gráfico sólo trae 6 dibujos y las secuencias de final de misión están pixeladas y son de mala calidad.

Gabriel Pérez-Ayala

Hormigaz, ¡pánico en el hormiguero!

(LSP/Virgin)

Insectos a mogollón



5,7

1.990 ptas/ 11,96 €
Requiere: PII 166, 32 Mb RAM
Jugadores: 1-2
www.lsp.com

Siguiendo los pasos del dásico Bomberman y adaptándolo a los más pequeños con los personajes de la película de animación Hormigaz, este juego es un entretenimiento sin pretensiones que, sin embargo, potencia y ayuda a desarrollar habilidades como la coordinación y los reflejos.

Ya hace algunos años que se estrenó la película de AntZ en la gran pantalla, pero parte de esa historia sigue viva en el mundo de los videojuegos. Ahora acaba de salir un nuevo juego sobre el personaje Z para el PC, pero éste no es un programa de estrategia, ni un arcade... Es un título dedicado a los más pequeños, aunque si alguien cuenta todavía con un espíritu infantil, también puede echar alguna que otra partida.

Si estamos pensando comprar un nuevo juego para nuestro hermano pequeño, primo o prima, o un sobrino, podemos tener en cuenta este título, aunque antes deberíamos conocer que ofrece. Bien, para empezar no debemos pensar en la historia de fondo que intentaba transmitir la película, sino en lo más superfluo de la misma, porque eso es lo que se ha utilizado en el juego. Z, nuestro protagonista, tendrá que enfrentarse a los saltamontes y otras especies en cada uno de los niveles, con el objeto de salvar el hormiguero. Los escenarios de cada nivel nos recordarán a los que jugábamos en el clásico comecocos y, en particular, Bomberman, aunque son un poco más elaborados por la presentación en tres dimensiones. Claro que el público al que va dirigido no hará estas comparaciones. Y como todo evoluciona en esta ocasión el personaje no sólo tendrá que correr, sino que también podrá defenderse.

Las "armas" serán unos champiñones explosivos que podremos ir plantando para que destruyan las rocas de los laberínticos escenarios. Esa es la misión: destrozar todas las rocas en cada nivel, evitando a los enemigos. Una vez que las hagamos desaparecer tendremos una salida que nos llevará al siguiente nivel. Los champiñones son armas peligrosas tanto para los enemigos como para Z, así que habrá que tener cuidado. Además contaremos con varios objetos que potencian las bombas, nuestra velocidad, energía o nos paralizan. En realidad esto es todo.

No hay mucho más en este juego. Los niveles se sucederán con más rocas y enemigos más potentes y grandes. Pero a pesar de esto y de ser un juego para niños, la verdad es que se podrían haber esmerado un poco más en el apartado gráfico y en el de jugabilidad. Los personajes y la dificultad pueden atraer al principio, pero luego puede llegar a convertirse en un juego ciertamente monótono. Ir aumentado la dificultad y los enemigos en cada nivel no es suficiente, ni siquiera para los más pequeños.

Aun así es un juego que, para el público que va dirigido, a partir de cinco años, tiene sus cosas buenas y es que los más pequeños tendrán que agudizar sus reflejos y seleccionar los objetivos si quieren pasar de nivel. Entretenidos estarán, pero como sobre gustos no hay nada escrito puede que más de uno deje a Z solo ante el peligro. A pesar de todo, un poco más de originalidad no hubiese venido mal.

Esperanza Navas

Algo confusa 6,0

La verdad es que con una licencia del calibre de AntZ me esperaba algo en plan Disney, es decir, un juego que brillara por sus encantadores personajes y sus escenarios luminosos. Pronto descubrí que estaba confundiendo "Bichos" con "AntZ", pero aún así me extrañó no encontrarme unos gráficos más cuidados. Después de esta primera decepción averigüé el porqué. Pues bien la razón obedece al tipo público al que va dirigido, eminentemente infantil. Por eso el título resulta tan sencillo, tanto en la dinámica de juego como en los gráficos. La idea es muy simple: se trata de desplazar a Z por las galerías del hormiguero mientras acaba con un ejército de hormigas rebeldes y otros insectos. A lo largo del camino, que recuerda vagamente al clásico laberinto del pac-man, nos vamos encontrando bombas a modo de obstáculos que se van multiplicando según vayamos avanzando de nivel. Nuestra única arma son unas setas explosivas que debemos plantar para acabar con todas rocas de la pantalla. Resumiendo, un título sin demasiadas pretensiones, sin ostentaciones ni adornos, pero que cumple perfectamente las expectativas de la audiencia infantil. Para pasar el rato. **Mónica Revilla**

El loco de la colina 1,0

De acuerdo, se supone que éste es un juego para niños y que puede que los niños se conforman con cualquier cosa que les echen, pero es que este título es una copia chapucera de un clásico llamado Bomberman, un juego que en cualquiera de sus múltiples encarnaciones (todas aptas y recomendables para el público infantil) resultaba ser infinitamente mejor que "Hormigaz, ¡pánico en el hormiguero!".

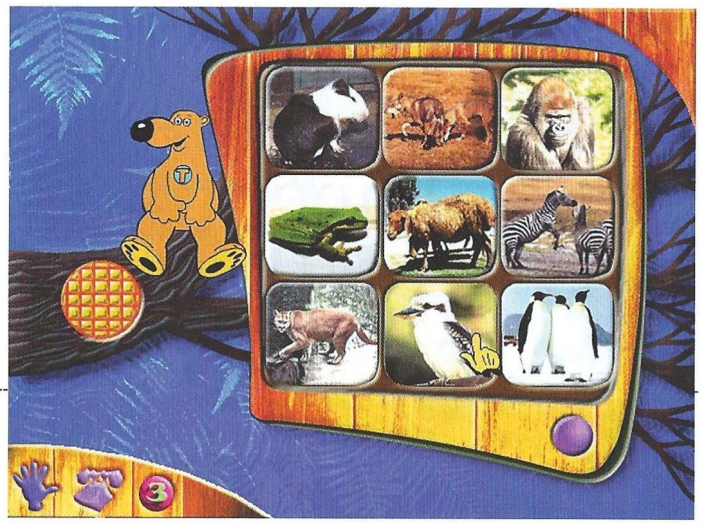
La simplificación de un concepto que ya de por sí era simple no me parece adecuada, mucho menos cuando está tan mal llevada como en este caso, con tanta repetición que tarda muy poco tiempo en convertirse en un aburrimiento soberano. La presentación visual es tan pobre que no merece siquiera una descripción exhaustiva. Baste decir que, prácticamente, la única variedad reside en los cambios de color del fondo y poco más.

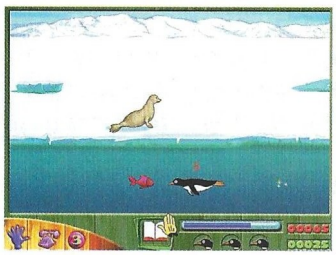
En cualquier caso, es posible que sea difícil encontrar cualquiera de las ediciones de Bomberman en las tiendas o videoclubes, así que, y aunque no le llegue a la suela de los zapatos, al menos está este Hormigaz para transmitir el concepto. **Gabriel Pérez-Ayala**

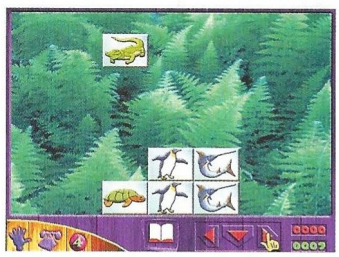
Un paseo por el Zoo Aquarium Madrid

(Compedia / Dinamic)

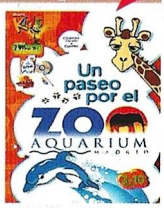
Viaje al centro de la naturaleza







9,5



2.995 ptas/ 18 €
Requiere: P 90 MHz, 16 Mb RAM, SVGA
Jugadores: 1
www.dinamic.com

Este título tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en el compañero fiel de los niños. Un juego didáctico, entretenido y además bien hecho que, por añadidura, se presenta en dos idiomas, inglés y castellano, junto con un estupendo libro a todo color.

Ya se sabe que a los niños los animales les encanta y verles en vivo mucho más. Sin embargo muchos padres no tienen tiempo para llevarles al Zoo de Madrid (las ganas ni las menciono) y el calor tampoco invita a pasarse un día por allí con el consabido riesgo de deshidratación. Pues bien este CD, que además viene con un libro incluido, persigue inculcar a los pequeños el amor y el respeto por la naturaleza y todos los seres que la conforman. A través de ocho juegos variados, los niños de tres a diez años tendrán la oportunidad de ir descubriendo poco a poco todos los secretos que encierra la madre naturaleza y los animales que la habitan.

El protagonista de la historia es Guille, un habitual en la serie Dinamic Kids. Él será el encargado de guiarnos a través de las ocho pruebas que incluyen, por ejemplo, juegos de preguntas y respuestas a modo de trivial, puzzles, juegos de formar parejas y otros tantos para desarrollar la memoria y la habilidad... Las actividades son muy variadas y cuando el niño logra completar un par de niveles de cada una de ellas logra una recompensa: un premio que se traduce en un animal en vías extinción. Cada uno de estos animales pasa directamente al álbum rojo de los animales en peligro de extinción que se divide en tres hábitats: selva, sabana y océano. El objetivo final del juego es completar los huecos del álbum con los animales que faltan. Por supuesto a lo largo de las tres páginas del libro hay amplia información sobre las especies protegidas.

Lo primero que hay que decir es que la calidad de los gráficos es muy buena. Concebido como si se tratara de un cuento animado, el título incluye más de 20 minutos de vídeo de alta calidad con imágenes tomadas directamente de los animales y las instalaciones del Zoo Aquarium de Madrid. Veremos cómo comen las jirafas, el esplendor del tigre blanco de Siberia, conoceremos a la hiena Morgana e, incluso, nos introduciremos en las cocinas del Zoo o en las salas de los veterinarios. Respecto a los contenidos hay que decir que han sido seleccionados con sumo cuidado y que tanto los comentarios como la información proporcionada son de muy alta calidad.

El manejo es también muy sencillo, todas las opciones están a mano. Además se han incluido diferentes niveles de dificultad (generalmente de 1 a 4) para adaptarlos a cada usuario en función de su edad. Una ventaja añadida es que el juego se comercializa con un precioso libro que descubre y personaliza a los animales más emblemáticos del Zoo, contando la vida y procedencia de cada uno de ellos. Además de este título, el CD incluye un segundo juego llamado "El bosque mágico" donde se pueden pintar, colorear e imprimir mil dibujos con un montón de colores, motivos y útiles de pintura. Ya lo sabes, si tienes niños, sobrinos o hermanos pequeños, merece la pena hacerse con este título, que consigue inculcar el amor y respeto hacia los animales.

Monica Revilla

Mr. objetivo 7,0

Los juegos infantiles siguen gozando de buena salud y para muestra tenemos este paseo por el Zoo de Madrid. La historia nos invita a realizar una serie de pruebas para conseguir encontrar distintas razas en peligro de extinción y poder completar nuestro álbum de fotos, donde además nos explicarán mas cosas de los animales. Uno de los grandes aciertos de este juego es la posibilidad de elegir el nivel de dificultad de las pruebas, lo que permite que puedan jugar niños de distintas edades. Los menús son simpáticos y de manejo sencillo y las voces cautivarán a los pequeños. Para que no falte de nada, hay fragmentos de vídeos que nos mostrarán otros aspectos poco conocidos de distintas especies.

Si hay que poner faltas a este juego sólo podemos achacarle que no se hayan cuidado más los gráficos en las pruebas, quedan demasiado planos y, en ocasiones, poco atractivos para los niños. Por lo demás es un programa con una función didáctica y de sensibilización con la naturaleza muy recomendable. Además el juego viene con un cuento, un doble regalo para que se diviertan los niños a la vez que aprenden.

Oscar Charneco

El escéptico 7,0

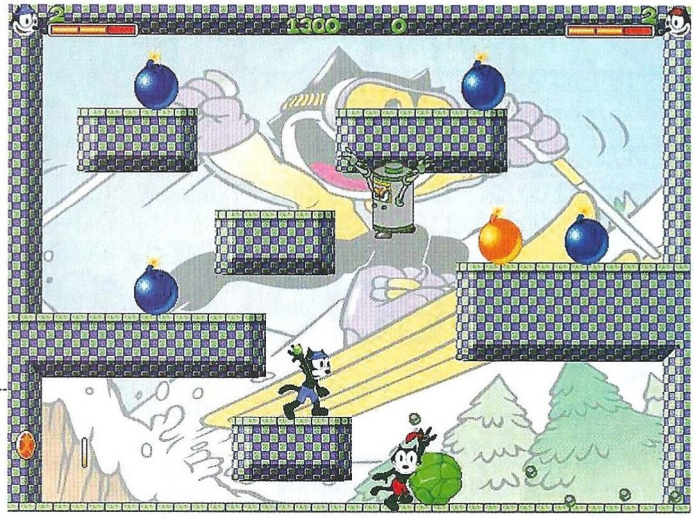
Dinamic es la empresa especialista en bases de datos con minijuego incorporado. Esta vez es un publijuego del Zoo de Madrid en el que, con la excusa del juego educativo, nos colocan unos cuantos vídeos publicitarios del Zoo. Una vez superada la sensación inicial de anuncio publicitario el juego gana bastante. Está compuesto por varios minijuegos del estilo de reconocer sonidos de animalillos y demás historias que, al irlos completando, van descubriendo animales en peligro de extinción que se van colocando en un álbum. Naturalmente, se nos describen algunos de los bichos, hablando sobre todo de su hábitat.

Otra característica es que está dirigido a los muy pequeños, los más mayorcitos igual se encuentran con alguna muela picada ante tanto almíbar. En cualquier caso, la experiencia de Dinamic en bases de datos hace que como educativo sea bastante majo, con fotos, vídeos y sonidos bastante majetes. Aunque nunca será como ir al Zoo de verdad, sí que da el pego para que los más pequeños aprendan algo sobre animales salvajes (o no tan salvajes, como la oveja o el burro).

Javier Sevilla

Felix the Cat
(LSP / Virgin)

Clásicos de ayer y hoy



7,0

1.990 ptas/ 11,96 €
Requiere: P 166, 32 Mb
Jugadores: 1-2
www.lsp.com

No es que me haya tocado a mi defender este juego, no. No se trata de eso, simplemente es una cuestión de poner a cada cosa en su sitio y darle a cada juego lo que me merece teniendo en cuenta por un lado el público al que va dirigido y, por otro, las pretensiones que tiene. Y este juego cumple a la perfección sus objetivos.

Es un título sencillo para niños cuyo único objetivo es hacerles pasar un buen rato. Ni más ni menos. ¿De verdad es tan difícil de comprender? Porque vamos a ver, es como cuando vas al parque de atracciones con un niño y ves que hay mil sitios en los si tú fueras él te gustaría montar y ¿qué pasa? Pues que la criatura decide montarse 10 veces en la atracción más soporífera que te puedas imaginar, y tú a su lado, claro. Con esto quiero decir que los gustos de un niño no son mismos que los de una persona mayor y mucho menos coinciden con los de un *hardcore gamer*. Así que, partiendo de esa premisa, vamos a ir paso a paso descubriendo a Felix The Cat.

Como dice el manual la instalación es sencilla, una característica que resulta fundamental cuando tienes 5 años, apenas has aprendido a leer y te cuesta manejarte con el ratón. Desde el explorador de Windows verás que tienes dos carpetas para elegir, una de "Felix" y la otra de "Inky y Winky", los sobrinos del felino. Estos son los dos juegos disponibles. Respecto al primero, Felix, compruebo que es un ¡¡¡Pac-Man!!! No sería honesto por mi parte omitir que el Pac-Man (el *comecocos*) es uno de mis juegos favoritos, así que cuando me encuentro con algún programa que lo emula reconozco que me hace gracia y siempre terminado enganchada un rato. No voy a ir de purista acusando a los desarrolladores de imitadores y falta de imaginación. ¿No se hacen *remakes* de películas y nadie se rasga las vestiduras? Pues eso.

Y la verdad es que me parece que está bien. Sí señores, sí. He ¿perdido? más de 30 minutos jugando con él y me lo he pasado estupendamente. La dinámica es la normal, aunque los motivos y los laberintos son diferentes y adaptados al universo del gato. Ahora Felix hace de Pac-Man, los puntos que nos debemos comer se han trasformado en botellas de leche y los fantasmas ha adoptado la personalidad y apariencia del sabueso Rock Botton. La manejabilidad es sencilla y sorprende la rapidez con que el personaje avanza. Además se agradece que no se pierda tiempo en ver cómo se desvanece lentamente tu personaje cuando te cogen los perros. Según avanzas de nivel, el número de enemigos aumenta y los laberintos adoptan formas distintas. Los gráficos cumplen su objetivo a la perfección, son claros, con colores brillantes y llaman la atención, que es de lo que se trata.

El otro juego "Inky y Winky" es otro juego de acción, aunque yo no lo controlo demasiado. Por eso el único inconveniente que le achaco al juego es la falta de explicaciones. Los desarrolladores se deben creer que los niños nacen con un gen adivinatorio que les guía correctamente a lo largo del juego. No hubiera estado de más haber ampliado las instrucciones del manual o haber introducido los objetivos dentro del propio software, a modo capítulo de ayuda. Aún así el juego entretiene, es económico y perfectamente adaptado al público infantil.

Mónica Revilla

Otro abuelo 3,5

Dentro de los juegos destinados a un público infantil, se sabe que los gráficos no tienen tanta relevancia como el componente educativo del juego. En el caso de Félix el gato encontraremos dos juegos que son ejecutables desde el CD-ROM Ambos son versiones de juegos legendarios como *Pac-Man* y *Bubble Bobble* y los gráficos, al igual que la música, son bastante monótonos (aunque el colorido de la pantalla puede resultar llamativo). El manejo es bastante sencillo y ambos son juegos para niños a partir de cinco años. Lo malo es que la originalidad es nula debido a que copian otros juegos y el carácter educativo tampoco se puede destacar en demasía ya que el menú de opciones o el sistema de aprendizaje apenas aportan algo. Aunque los distintos niveles pueden ser un aliciente, el juego es demasiado repetitivo y no se consigue ninguna recompensa al progresar. Por todo ello el juego no deja de ser una forma de aprovecharse de antiguos éxitos y del nombre de un personaje muy popular que merece algo más. Se pueden encontrar juegos infantiles mucho más elaborados y que no recurran a clásicos que deben tener "homenajes" mucho más meritorios.

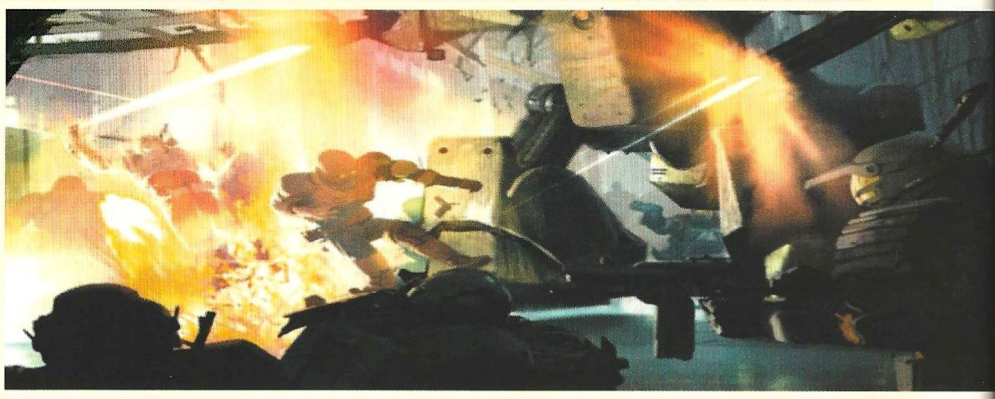
Hugo Serrano

El niño perdido 0,5

Antes de empezar, me gustaría aclarar que no tengo nada en contra de Félix el gato y su prole. De hecho, incluso me parecen personajes simpáticos y con muchas posibilidades. Por eso, cuando digo que los dos juegos reunidos bajo el título "Felix the Cat ¡Felix está como una cabra!" son de lo malo lo peor, espero que se entienda que me refiero únicamente a sus méritos técnicos. Gráficos penosos y pobremente animados, efectos de sonidos simplistas, ausencia de música... Lo único que podría salvarlos es que su planteamiento fuese mínimamente original o entretenido, pero ni una cosa ni la otra, ya que se trata de meras copias muy mal hechas de los clásicos *Pac-Man* y *Snow Bros.* Teniendo en cuenta el actual estándar de calidad establecido por el mercado de juegos de PC, sacar ahora dos juegos que son sensiblemente peores que títulos de hace veinte años me parece un error que perjudica a la credibilidad de la plataforma y a toda la industria del videojuego en general.De hecho, existen juegos en Java hechos por aficionados que son más divertidos e ingeniosos que los de "Felix the Cat ¡Felix está como una cabra!".

Gabriel Pérez-Ayala

Top Secret



BATTLE ISLE

Para activar el modo de trampas, primero tienes que escribir el siguiente código durante el juego: "alyenya" (sin las comillas). Luego pulsa las siguientes combinaciones de teclas para activar el efecto deseado:

Alt+E – La salud de los enemigos se reduce al mínimo
Alt+Y – Se despejan las banderas de todos los acontecimientos
Alt+U – Se completa la primera tarea de todas las academias
Alt+I – Activa visibilidad de las unidades
Alt+J – Activa/desactiva tiempos falsos
Alt+F – Activa todos los botones y el ratón
Alt+M – Gana la misión

HALF LIFE: BLUE SHIFT

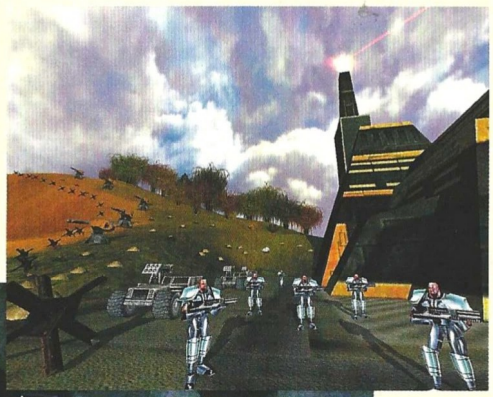
Primero tienes que activar la consola. Para ello, debes ejecutar el fichero de arranque con ciertos parámetros especiales. Escoge la opción de ejecutar que hay en el menú de inicio y escribe la ruta de acceso de Blue Shift añadiendo al ejecutable "bshift.exe" los parámetros "–dev –console". Debería quedar algoasí como: "c:\Sierra\Blue-Shift\bshift.exe –dev –console" Cuando estés jugando, pulsa la tecla "º" (la que está a la izquierda del "1") para abrir la consola y escribirlos códigos deseados.

Para que funcionen, primero tienes que hacer esto: espera a que un mapa se esté cargando, abre la consola (con "º") y escribe:

sv_cheats 1

Después ya puedes meter los códigos que quieras.

god – modo invencible
noclip – atraviesa las paredes
notarget – modo "no target"
impulse 101 – obtienes todas las armas
sv_gravity # - Ajusta la gravedad. "#" es un número entre 800 (gravedad por defecto) y 0 (sin gravedad)
sv_accelerate # - Alarga los saltos. "#" es 10 por defecto.
skill # - Ajusta la dificultad. Si "#" se pone a 1, la dificultad es más baja. Si "#" es 3, la dificultad es mayor.
map # - cambia "#" por el nombre del mapa deseado.
ba_canal1-3 (ojo: pon 1, 2, o 3, pero no "1-3". Recuerda esto a la hora de escribir todos los demás mapas)
ba_canal1b
ba_elevator
ba_hazard1-6
ba_maint
ba_outro
ba_power1-2
ba_security1-2
ba_teleport1-2
ba_tram1-3
ba_xen1-6
ba_yard1-5
ba_yard3a
ba_yard3b
ba_yard4a
ba_yard5a



TORRENTE: EL JUEGO

Teclea lo siguiente mientras juegas para conseguir el efecto indicado:

AUPATLETI – eres invulnerable
PARADACONPAQUETE - munición infinita

INDEPENDENCE WAR 2: EDGE OF CHAOS

Abre el fichero defaults.ini con el bloc de notas y cambia:
"developer_mode = 0" por "developer_mode = 1"

Luego ve a la carpetalconfigs y añade las siguientes líneas al fichero default.ini, justo debajo de la sección "cheat key" (justo al final):
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Pulsa las tres teclas indicadas para activar el truco. Por ejemplo, si quieres ser indestructible, pulsa I+CTRL.+ALT

Nota de los desarrolladores: date cuenta de que si vas a una zona no prevista o destruyes un objetivo que no debes (como tu propia base) usando estos trucos, te puedes cargar la misión y quedarte atascado.

PERSONALIZA TU MOVIL !!

Llama al 906 42 09 95

Llama ya ! y automáticamente entrarás en el sorteo diario de un **NOKIA 3310** de nueva generación! ! Date prisa... un 3310 puede ser tuyo ! !...y no olvides que cuantos más logos o melodías pidas, más posibilidades tendrás. **SUERTE!!**
(Promoción válida hasta el 31 de Agosto)

LOGOS

CARTOONS

DEPORTES

MÚSICA

Muchos + en: http://cgw.tonolandia.com

VARIOS

FAMOSOS

CINE

MELODÍAS

CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407680
Superman ·Cine	407700
Top Gun · Cine	407232
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

DIBUJOS ANIMADOS

Calimero· Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
Dártacán · Dibujos Animadost	431640
David El Gnomo · Dibujos Animados	431641
Érase una vez el hombre · Dibujos Animados	431642
Heidi · Dibujos Animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En un pueblo italiano)·Dibujos Animados	431647
Orzowei · Dibujos Animados	431652
Quijote Sancho · Dibujos Animados	431654
Ruy el Pequeño Cid · Dibujos Animados	431655
Mazinguer Z · Dibujos Animados	431650
Tarzán · Dibujos Animados	431658
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651
Vamos a la cama · Programa Infantil	431660
Había una vez un circo · Payasos de la tele	431628
El señor Don Gato · Payasos de la tele	431627
Sandokán · Serie TV	431656

ÉXITOS

Alla Turca · Mozart	431483
Get Back · The Beatles	431516
Natalie · Julio Iglesias	431460
Variaciones Goldberg · Bach	431386
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Simbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743
El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Me Falta El Aliento ·Estopa	431435
Cacho A Cacho · Estopa	431433
Sueña La Margarita · Sevillanas	431496
Yesterday · The Beatles	431531
Real Madrid · Himnos de Fútbol	431446
Sevilla hasta la muerte · Himnos de Fútbol	431449
Betis · Himnos de Fútbol	431440
Himno de España	431442
Himno de España (versión corta)	431443
No Cambié · Tamara	431505
Quinto Levanta · Popular	431493
Sinfonía · Mozart	431484
Para No Verte Más · La Mosca	431467
A Por Ti · Tamara	431504
Yellow Submarine · The Beatles	431530
Poquito A Poco · Estopa	431436
All You Need Is Love · The Beatles	431508
Millenium · Robbie Williams	431495
Fly On The Wings Of Love · Annia	431381
Livin On A Prayer · Bon Jovi	431399

TOP TEN

TOP TEN

Misión Imposible · CINEMA	407714	La Pantera Rosa · TV	407693
Sex Bomb · TOM JONES	407480	Friends · TV	407681
The Simpsons · TV	407698	Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
We are the champions · Queen	407408	Guilty Conscience · EMINEM	407299
James Bond · CINE	407687	Staying Alive· BEE GEES	407231

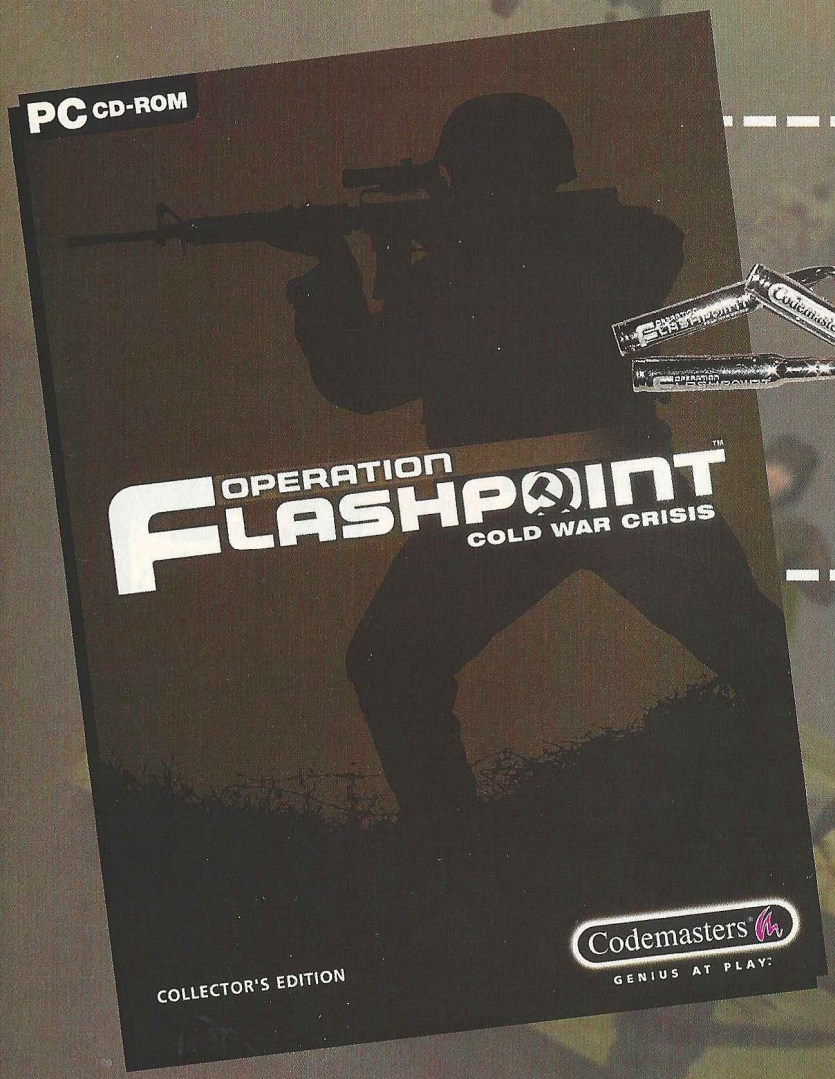
1 Elige el logo o melodía que más te guste.

2 Llama al 906 42 09 95 e indica el número del código

3 En unos minutos, aparecerá en tu móvil!

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.
Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150,6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210,7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Operatio

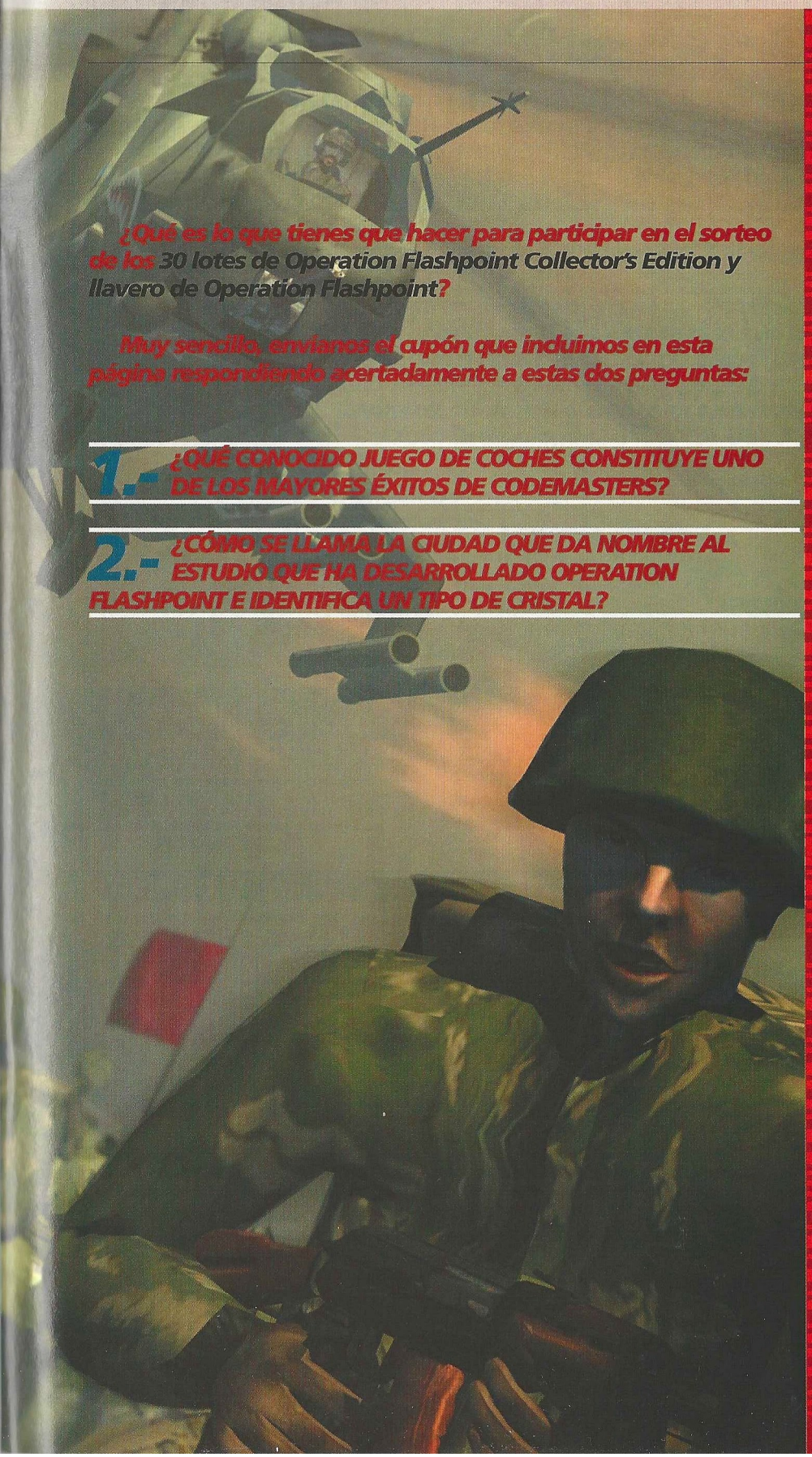


Operation Flashpoint Collector's Edition

Nuestro de juego de portada de este mes en una edición limitada muy especial, acompañada de un llavero en forma de bala real que lleva grabado el nombre del juego, es el premio de nuestro concurso de este mes. Operation Flashpoint es una de las mejores simulaciones bélicas de todos los tiempos, aunque sólo apta para expertos estrategas capaces de alcanzar puestos de mando en el escalafón militar haciendo méritos en el campo de batalla. ¿Te atreves?

La de pasta que podría haberse ahorrado Steven Spielberg consultando a los creadores de este juego cuando hizo Salvar al Soldado Ryan, aunque quizá pudo ser al revés (¿quién empezó antes con qué?). Si Operation Flashpoint hubiese sido una superproducción de Hollywood, habría sido de las caras, porque tiene todos los ingredientes necesarios para ofrecerte una simulación bélica de corte muy, muy realista. Tanto, que es sólo para adultos. Metido en la piel de tu personaje, oirás silbar las balas y tendrás que arrastrarte por el fango si quieres sobrevivir. ¿Qué más se puede pedir?

n Flashpoint



¿Qué es lo que tienes que hacer para participar en el sorteo de los 30 lotes de Operation Flashpoint Collector's Edition y llavero de Operation Flashpoint?

Muy sencillo, envíanos el cupón que incluimos en esta página respondiendo acertadamente a estas dos preguntas:

1.- *¿QUÉ CONOCIDO JUEGO DE COCHES CONSTITUYE UNO DE LOS MAYORES ÉXITOS DE CODEMASTERS?*

2.- *¿CÓMO SE LLAMA LA CIUDAD QUE DA NOMBRE AL ESTUDIO QUE HA DESARROLLADO OPERATION FLASHPOINT E IDENTIFICA UN TIPO DE CRISTAL?*

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World, mayores de edad, que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Operation Flashpoint")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se procederá a escoger 30, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Octubre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Octubre de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Octubre de 2001, publicándose el resultado en el número 72, correspondiente a Noviembre de 2001, de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

CONCURSO OPERATION FLASHPOINT
Enviar a:
Computer Gaming World
Redacción
C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad .....
C.P. .....
Provincia .....
Teléfono .....

RESPUESTAS: .....

1.- .....

2.- .....

Los mejores de los lectore

Vota para elegir los mejores juegos del mes

Hemos decidido rediseñar nuestra página de listas para ofrecerte una información más completa. Nuestro TOP 50 ha pasado a ser el TOP 25. Para seguir elaborándolo todos los meses, necesitamos tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de :

3 JUEGOS "Age of Empires Collector's Edition"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay3 juegos dignos de mención en un género concreto, rellena los 3 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 25" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
Redacción: c/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

(Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida).

Mi TOP 25...

TOP 5 Aventura/Rol	TOP 5 Acción	TOP 5 Simulación
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5

TOP 5 Estrategia	TOP 5 Deportes
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre
Apellidos **Edad**
Dirección
Localidad **C.P.**
Provincia **Teléfono ( )**

COMPUTER GAMING WORLD

CD

B.S.O. RUNAWAY

Demos Jugables

Kohan: Immortal Sovereings

En este juego se combinan de manera muy acertada el tiempo real y los turnos. Es un poco difícil explicar en que consiste, así que esta demo jugable te servirá para hacerte una idea de su innovadora mecánica de juego. Necesitarás un Pentium 350 para poder jugarla. Abre la carpeta Kohan y haz doble clic en el ejecutable para instalarla.

Operation Flashpoint

El lugar es la carpeta "Flashp". El objetivo: hacer doble clic en el fichero "setup.exe". A partir de ahí, soldado, tendrá que guiarse por las instrucciones incluidas dentro del fichero readme.txt. ¡No olvide llevar el Pentium 400 y los 64 MB de RAM!

Persian Wars

Ah, las mil y una noches... genios que salen de lámparas, feroces soldados beduinos, bellas mujeres vestidas con poca ropa... En Persian Wars te metes en ese mágico mundo y diriges a Simbad y a sus fieles seguidores a la caza de tesoros, gloria y monstruos fantásticos, como gigantescos pájaros roc de dos cabezas.

Battle Cruiser Millenium

Para instalar esta demo necesitas 64 MB de RAM y un procesador de como mínimo 350 Mhz. El ejecutable que instala la demostración está en la carpeta Battle Cruiser y se llama BCMDEMOE.EXE. Haz doble clic en él y déjate llevar. Battle Cruiser Millenium es un un simulador de combate espacial que tepone a los mandos de una enorme nave de batalla. Su autor, Derek Smart, jura que esta segunda parte es mucho mejor que la primera. Ahora podrás comprobar cuanta razón tiene.

Rey Arturo Capítulo II

La carpeta "Arturo" alberga los ficheros de esta demostración, pero hay tantos que es fácil despistarse. La clave, como siempre, está en buscar el que acaba en ".exe". ¡Horror, resulta que hay tres! Que no cunda el pánico, el bueno es "autorun.exe".Haz doble clic en él y sigue las instrucciones en pantalla hasta completar la instalación.

UTILIDADES

Todas las utilidades que necesitas para utilizar el CD se encuentran dentro de esta carpeta. Encontrarás VERSIONES ACTUALIZADAS DE INTERNET EXPLORER, NETSCAPE COMMUNICATOR (NAVEGADORES DE INTERNET), DIVX (REPRODUCTOR DE VIDEOS), DIRECTX (DRIVERS DE WINDOWS) Y ADOBE ACROBAT READER (LECTOR DE TEXTOS). Simplemente abre la subcarpeta correspondiente y haz clic en el fichero ejecutable que te indicamos a continuación. No te preocupes si no ves la extensión ".exe" junto al nombre del fichero, porque Windows suele ocultarla.

NETSCAPE
CARPETA: NETSCAPE
FICHERO DE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o bien CB32E403.EXE (Windows 95/98)

DIVX
CARPETA: DIVX_MPE
FICHERO DE INSTALACIÓN: Register.exe
Para poder ver el video de Druuna te tendrás que instalar este software. Una vez lo hayas instalado, haz doble clic en el video y todo funcionará correctamente. Lo bueno es que gracias a esta instalación, también podrás ver otro tipo de películas comprimidas.

ADOBE ACROBAT READER
CARPETA: Acrobat Reader
FICHERO DE INSTALACIÓN: arp500esp.exe

DIRECTX 8
CARPETA: DIRECTX8
FICHERO DE INSTALACIÓN: DX80spa.exe
Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

EXPLORER
CARPETA: EXPLORER
INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

TOP SECRET

La Fuga de Monkey Island

¿Qué hago con el pato? ¿Dónde uso el recogebananas? ¿Cómo gano el concurso de salto? ¡Basta! Si te has atascado en La Fuga de Monkey Island y no sabes cómo seguir adelante, ya no hace falta que te vuelvas loco preguntando. Con esta guía, que se abre con Acrobat Reader, solucionarás todos tus problemas en un periquete.

Spider-Man

Oh, no! el amistoso vecino Spider-Man está en apuros y no tienes ni idea de cómo ayudarle! Por fortuna para el lanzarredes, ahora tienes esta guía que te indicará todo lo que tienes que hacer para derrotar al Dr. Octopus. Spider-Man está disponible para Playstation y Dreamcast, pero próximamente saldrá también para PC.

Video Druuna

¡Uau, que mujeeeer! Pero si te fijas en el resto del video además de en las voluptuosas formas de la protagonista, tal vez te des cuenta de que Druuna apunta a que va a ser un juego potente de verdad. Para poder ver este apetitoso video de avance, tendrás que haber instalado antes DivX, que hemos incluido dentro de la carpeta de utilidades. Si ya lo has hecho, haz doble clic en el fichero que hay dentro de la carpeta Druuna y disfruta.

Pistas/Servicio Técnico

PISTAS: NO PROPORCIONAMOS PISTAS POR TELÉFONO.
SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:
1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.
3.- Si el CD está sucio, limpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.
NUESTRO TELÉFONO es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes viernes. Éste teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM y en él no se proporcionan pistas.

Las listas de CGW

TOP 5 Aventura/Rol

1	Diablo II	*Havas*
2	Vampiro	*Proein*
3	The Longest Journey	*FX Interactive*
4	Baldur's Gate	*Virgin*
5	Baldur's Gate II	*Virgin*

TOP 5 Estrategia

1	Commandos	*Proein*
2	Age of Empires 2	*Microsoft*
3	Los Sims	*EA*
4	Faraón	Havas
5	Commandos Más...	*Proein*

TOP 5 Acción

1	Blade	*Friendware*
2	*Half-Life*	*Havas*
3	Unreal Tourn.	*Infogrames*
4	Soldier of Fort.	*Proein*
5	Quake III Arena	*Proein*

TOP 5 Deportes

1	PC Fútbol 2001	Dinamic
2	FIFA 2001	*EA*
3	NBA 2001	*EA*
4	FIFA 2000	EA
5	NBA 2000	*EA*

TOP 5 Simulación

1	GP 500	*Proein*
2	Colin McRae 2.0	*Proein*
3	Rally Champ.	Dinamic
4	Superbike 2000	*EA*
5	Grand Prix 3	*Proein*

TOP 25

	Juego	Distribuidor	Tipo
1 ✋ 1	Commandos	Proein	EST.
2 ✍	PC Fútbol 2001	*Dinamic*	DEP.
3 ☝ 6	FIFA 2001	*Electronic Arts*	DEP.
4 ☝ 8	GP 500	Proein	SIM.
5 ☝ 7	Colin McRae 2.0	*Codemasters*	SIM.
6 ☟ 3	Blade	*Friendware*	ACC.
7 ☝ 9	Diablo II	*Havas*	AV/R.
8 ☟ 2	Age of Empires II	*Microsoft*	EST.
9 ✍	NBA 2001	*Electronic Arts*	DEP.
10 ☟ 4	Los Sims	*Electronic Arts*	EST.
11 ☟ 5	Half-Life	*Havas*	ACC.
12 ☝ 19	Vampiro: La Mascarada	*Proein*	AV/R.
13 ☝ 25	The Longest Journey	*FX Interactive*	AV/R.
14 ☝ 15	Baldur's Gate	*Virgin*	AV/R.
15 ✍	FIFA 2000	*Electronic Arts*	DEP.
16 ☟ 12	Faraón	*Havas*	EST.
17 ✍	Commandos Más Allá...	*Proein*	EST.
18 ✍	Superbike 2000	*Electronic Arts*	SIM.
19 ✍	Rally Chyampionship	*Friendware*	SIM.
20 ✍	Grand Prix 3	*Proein*	SIM.
21 ☟ 14	Unreal Tournament	Infogrames	ACC.
22 ✍	Soldier of Fortune	*Proein*	ACC.
23 ☟ 10	Quake III Arena	Proein	ACC.
24 ☟ 16	Baldur's Gate II	*Virgin*	AV/R.
25 ✍	Black & White	*Electronic Arts*	EST.

Rampa lanzamiento

AGE OF MYTHOLOGY
Ensemble – Primavera 2002

AGE OF WONDERS II
G.O.D. – Primavera 2002

HEROES OF M&M IV
3DO – Noviembre 2001

SIMS VILLE
Maxis – Primavera 2002

SIMS ONLINE
Maxis – Verano 2002

WORLD OF TORN
Black Isle – Diciembre 2001

WARCRAFT III
Blizzard – Primavera 2002

Fe de erratas

En el número 68 de CGW, en el Top 25 aparecían unos números de puesto erróneos en algunos juegos, cuando en realidad debían indicar que el juego había subido o bajado desde esa posición a la que ocupaba en la lista real. Solventado este mes el problema, estos son los símbolos que indican lo siguiente:

- ✍ Nueva entrada
- ☟ Baja desde ese puesto
- ☝ Sube desde ese puesto
- ✋ Se mantiene en su puesto

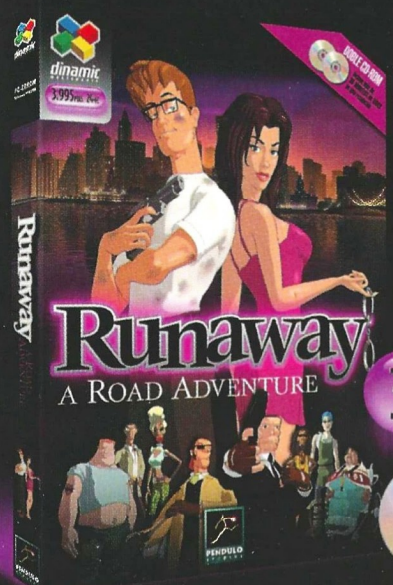
• AV/R= *Aventura / Rol* • ACC= *Acción* • DEP= *Deportes*
•SIM= *Simuladores* • EST= *Estrategia*

"Un explosivo cóctel de crímenes, dinero, ambición y santería." La Provincia - Diario de Las Palmas

"Péndulo Studios, creadores del maravilloso Hollywood Monster, tienen a punto su obra maestra: Runaway." Computer Gaming World

"Los chicos de Péndulo con su esperado Runaway han dado una vuelta de tuerca más al género, yendo mucho más lejos de lo que se anunció cuando el juego se presentó por primera vez. Runaway va a superar todas las expectativas." Micromanía

"La comunidad de aficionados al género de las aventuras gráficas está de suerte, llega Runaway." Meristation



Runaway
A ROAD ADVENTURE

DINAMIC MULTIMEDIA presenta una producción de PÉNDULO STUDIOS "RUNAWAY A ROAD ADVENTURE". La aventura gráfica MÁS ESPECTACULAR JAMÁS CREADA. De los creadores de "HOLLYWOOD MONSTERS".

3.995 PTAS. 24€

DOBLE CD ROM

PÉNDULO STUDIOS

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Runaway A ROAD ADVENTURE Copyright©2000 Dinamic Multimedia, S.A./Desarrollado por Péndulo Studios, S.L./Todos los derechos reservados

PC CD-ROM compatible Windows™ 95 98 ME 2000

www.dinamic.com

1983

Un Juego Conmocionó el Mundo como ningún otro lo había hecho hasta la fecha.

El Juego Creó una Saga y esta saga cautivó a más de 1.000.000 de seguidores.

Los que tuvimos la Suerte de vivirlo quedamos marcados para Siempre...

1999

16 años después conseguimos el Master Original y nos pusimos manos a la obra.

Estudiamos cada Secuencia, restauramos Plano a Plano, doblamos cada uno de los Diálogos, ajustamos los Efectos, convertimos los temas de la Banda Sonora a Calidad Estéreo Digital...

2001

Devolver la Magia a nuestros días no ha sido sencillo. Pero tras dos Años, el Gran Momento ya está aquí...

SEPTIEMBRE

FX INTERACTIVE